PLNÁ HRA Northland CZ: Nejlepší vikingská strategie všech dob

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

cena: 79 Kč (105 Sk)



DOOM3: Resurrection of Evil
Děsivé peklo se vrací

The Elder Scrolls 4: OBLIVION
Rodí se největší RPG všech dob?

Empire Earth 2
Strategie, která pokořila lidskou historii

Resident Evil 4
Evoluční krok ve světě hororů

El Matador: Exkluzivní pohled na českou protidrogovou akci

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Série The Elder Scrolls ožije po veleúspěšném Morrowindu ve čtvrtém pokračování, které bude dost možná jedním z nejlepších RPG historie. Přesvědčete se o tom v našem rozsáhlém preview!



INDEX RECENZÍ

PC

Konzole

PC

Speciál čísla

Novinky

Téma čísla

Preview

Naostro





Rodokmen herních hrdinů



Na fyzickou námahu zkrátka a dobře nejsme zvyklí. Herní redaktoři pracují hlavou, vymýšlejí složitá slohová souvětí, při jejichž čtení se vám protočí panenky. Ale nosit rukama více než propisku nebo nedejbože lahvičku něčeho ostřejšího? Zlý sen. Na to naše těla zkrátka nejsou stavěná. Člověk si ale mnohdy nemůže vybírat, a tak nás mimo poklidného odvozu minulého Doupěte čekala nepopulární dohra v podobě stěhování redakce. Naštěstí ne do jiných krajů, ale pouze v rámci jediné budovy. Nové stanoviště jsme proměnili ve skutečné Doupě. Na nepořádek zkrátka máme patent.

I pod štosy papírů se ale dá (musí) pracovat. Důkazem je květnové a v pořadí již páté číslo Doupěte, které je přeplněno kvalitními hrami. Naši utajení reportéři se tentokrát vydali po stopách herní historie, k praotci všech herních hrdinů, a vysledovali rodokmen nejznámějších postaviček moderní historie. Věděli jste, že Pac-Man je vzdáleným příbuzným Lary Croft, že instalatér Mario je jejím nevlastním otcem? Nám jen stále vrtá hlavou, po kom je Lara tak vyvinutá. Související redakční hlasování ale dopadlo jednoznačně – Lařino poprsí je pravé.

Pravé a existující jsou také nezávislé hry. Oblast, o které mnoho z vás ví, ale nic bližšího netuší. Dneškem se to mění. Nahlédněte do našeho tématu čísla, které vám ukáže, že nezávislé hry nejsou jen snůškou nekvalitních a podřadných produktů!

Vrátím se ale zpět k tomu, co vás nejvíce zajímá. Hry, hry a ještě jednou hry. Jako předkrm doporučuji navštívit sekci preview, v níž jsme rozebrali čtvrtý díl RPG série The Elder Scrolls (skrývá se v něm víc než jen velkolepá grafika), a jistě si přečíst také exkluzivní informace o domácí protidrogové akci El Matador, která nás zavede až do daleké Kolumbie. Plánujete-li ale letní dovolenou, raději se této jihoamerické zemi vyhněte.

Recenzí jsme si pro vás připravili víc než tucet a dávají zapomenout na jakékoliv herní sucho. Do lidské historie vás pozveme ve výtvoru Empire Earth 2, trošku utajení a samoty si užijete v Splinter Cell: Chaos Theory a na závěr se ponoříte až do nitra své duše a strachu v datadisku Doom 3: Ressurection of Evil. Ale je to jen malý vzorek z bohatého jídelního lístku jménem květnové Doupě, ve kterém recenzujeme i konzolový Resident Evil 4 a na jehož DVD najdete zdarma plnou verzi skvělé severské strategie Northland kompletně v češtině. Nasedněte do našeho rychlíku a bavte se u dalšího čísla Doupěte!

Kamil Gric, šéfredaktor

V lůně Doupěte aneb ze života redakce

- Dlouhých pět čísel nám trvalo, než jsme se konečně dopracovali ke slastnému pocitu relativního klidu den před odvozem časopisu do tiskárny. Všechny články byly v termínu pěkně připraveny, vysázeny, a tak jsme se v pohodě a bez stresů mohli soustředit na jejich kontrolu, opravování a zabíjení úhlavních nepřátel všech redaktorů – tiskařských šotků. Kéž by byla taková i příprava dalších čísel.

- A to rozhodně nebude, protože hned za měsíc letíme na nejvýznamnější herní výstavu na světě E3, takže nám přibyla spousta starostí. Snažíme se mezi sebou bavit s dokonalým anglickým přízvukem, cvičně si do peněženek dáváme dolary a učíme se je profesionálně bez mrknutí oka vytahovat a vůbec – poctivě se připravujeme, abychom vám mohli zprostředkovat vše důležité, co se v losangelském Convention Center a jeho okolí dělo.

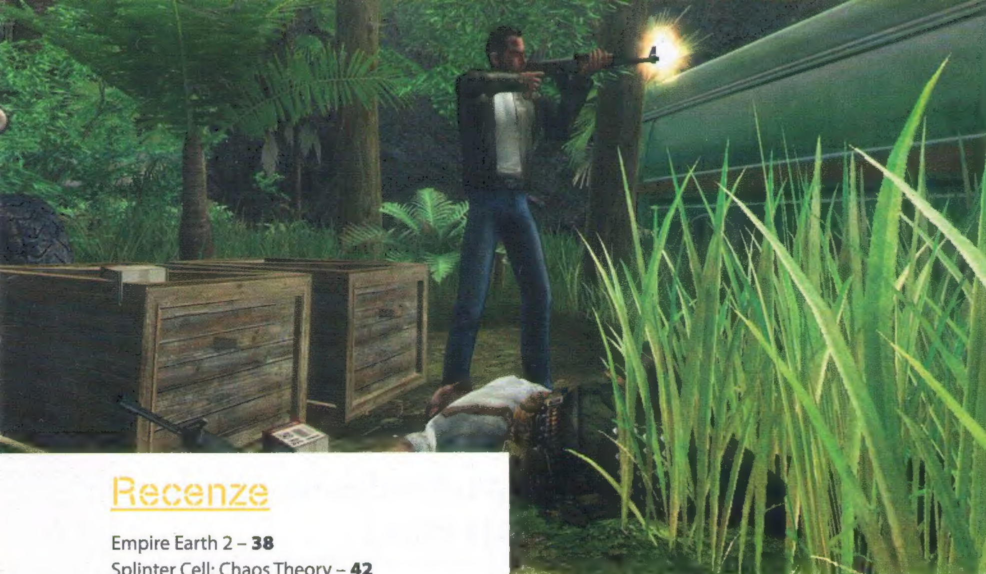
- Nikdy jsme nebyli velcí antiamerikanisté a výlohy amerických fastfoodů nás nechávaly chladnými, nicméně vyplňování žádostí o víza kvůli E3 nás donutilo trochu změnit postoj. Vyplňte formulář DSP-156, ABC-280, dejte nám pas, zaplaťte za to, že vám ho vrátíme, ukažte své bankovní konto, dokažte, usmívejte se, ještě jednou zaplaťte a doufejte, že vám ta víza nakonec dáme. Sakra, copak jedeme tu Ameriku ukrást?

- Naopak my jsme byli okradeni! Jak už jste si mohli přečíst v úvodníku, ukradli nám redakci, respektive byli jsme donuceni se přestěhovat. Nové doupácké prostory jsou však mnohem kompaktnější, takže jsme docela rádi. Jen kdyby kolem redakce nechodilo tolik lidí. Abychom je odradili, sháníme vrátnici se závorou ve stylu Silent Hillu, vyskakovací zombii z Resident Evilu a nějakého vetřelce z Alien vs. Predator. Pokud něco z toho doma máte, kontaktujte nás (technická poznámka – sourozenci se mezi zombie nepočítají).



- Ženy a hry, téma 850 úvah, 340 tématických článků a 280 komentářů. Je jich stále méně než mužů-hráčů, přesto existují a jejich počet roste. Důkazem je květnová Listárna, která rovněž ukazuje, že něžnější pohlaví nemusí nutně skončit u plotny v The Sims. A nemusí se jednat ani o dítka školou povinná. Stereotypy se zkrátka boří a to je jedině dobře.

- Na závěr menší podpásovka. Víte, co udělá váš oblíbený šéfredaktor, když dostane za úkol zpracovat téma o „svém setkání s uměním“? Ten šéfredaktor, který řídí redakci Doupěte, honosícího se podtitulem magazínu všech HRÁČŮ? Napíše čtyřstránkové pojednání o filmu, zrádce jeden! Herní bůh ti buď milostiv, Kamile, protože Doom nebude.



Recenze

Online

Hráčův rádce

Návody

Hardware

Konzole

Novinky

Preview

Recenze

Historie

WOW



Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Pavel Pospíšil

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Robert Zimmerman, Michal Acler, Petr Urban, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Art director: Martin Daněk
Obálka: Martin Vlach

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Větěchová
Sazba: Pavel Junk, Michal Bártů
Manažerka distribuce: Marcela Rešková
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press Media,
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Hubert Rajtr
Computer Press Media Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Hubert Rajtr, Barbora Terebová, Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

Computer Press Media Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712

Computer Press Media Ostrava
Rudolf Volný Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734

Computer Press Media Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 2 44 46 29 17, fax: +421 2 44 45 20 46

Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz) Lidická 28, 602 00 Brno, Czech Republic tel.: +420 545 113 771 fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL A ADRESA REDAKCE
Computer Press Media, a. s. nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
Chairman of the Board: Jiří Hlavenka
Media Director: Pavel Pospíšil
Business Director: Jaroslav Martinec
Marketing Director: Tomáš Kudweis
Internet Development & Business Director: Rudolf Volný

Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS, Madiaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

Herní genetika v praxi

Jsou si až neskutečně podobní. Takové jsou závěry naší bleskové genetické studie, v níž jsme se jali prozkoumat historii a osvětlit vám jednotlivé příbuzenské vztahy herních charakterů. Pro větší názornost jsme postavičky rozdělili do jednotlivých větví a seřadili je do přehledného grafu. Jak sami poznáte, v mnoha případech jsou výsledky velice překvapující a pikantní. Mezi herními charaktery můžeme vysledovat množství incestních vztahů, manželských či nemanželských poměrů nebo dokonce neznámé partnery. Ostatně, nač plýtvat slovy, přesvědčte se sami.

Hodní strejdové a tety odvedle – Mario Mario (Super Mario Bros.)

„Mám možná trochu kilo navíc, nejsem příliš hezký, mám velký knír a páchnu… jsem přece instalatér, no ne? Ale stejně spasím svět!"



Příbuzní: Giana (The Great Giana Sisters), Willy (Manic Miner)
Popis: Evoluce je nezastavitelná. Z kulatého žlutého organismu se vyvinul člověk. Sice má spoustu chyb a nedostatků, ale je to zásadní posun ve vnímání herního světa.

Dobroduší dědečkové - Pac-Man (Pac-Man)

„Jsem sice neuvěřitelně starý, ale pro dobro lidstva bych byl ochoten položit život."

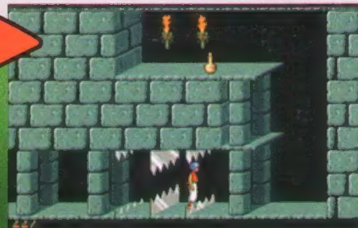
Příbuzní: Kosmická loď (Space Invaders)
Popis: Již od pohledu musíme o druhé generaci říct, že viditelně přibrala, zakulatila se a navíc pěkně vybarvila. Dobroduší dědečkové si z matky vzali jen to dobré.



Obratní tajnůstkáři – Princ (Prince of Persia)

„Nepozvali jste mě, ale to mi nevadí. Jsem zde jen na skok – rychle a tiše proběhnu, nechám za sebou pár mrtvol a jsem hned pryč. Vážně, věřte mi."

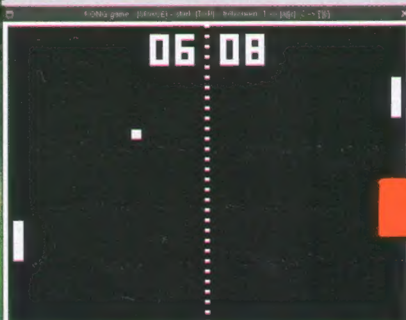
Příbuzní: Garrett (Thief), Číslo 47 (Hitman)
Popis: Otcem Prince je sice Pac-Man, po němž zdědil všechnu svou obratnost, všeobecně je však známo, že se do něj dostaly i některé geny jeho strýce – rafinovanost, rychlost a vypočítavost.



Nevinná prarodička – Pálka (Pong)

„Jen tak málo stačí ke slávě. Jsem celá hranatá, plochá a bílá, ale i přesto o mně říkají, že jsem neuvěřitelně sexy."

Příbuzní: Žádní
Popis: Dle dostupných materiálů jde o vzor dokonalosti a ctnosti. Je prapůvodem všeho, co vzniklo na herním poli.



Zlotřilí prapředci – Řidič (Death Race)

„Pomáhat těm lidským červům, říkáte? To ani za nic! Raději s nimi budu bojovat a oni budou ještě rádi, že mi mohou sloužit."



Příbuzní: Dr. Fred (Maniac Mansion)
Popis: Nikdo neví, kde se v Řidičovi vzala všechna zloba a zlost, ale odhaduje se, že za to může zkřížení buněk jeho matky s pár kapkami benzínu.

Armádní bušiči – BJ Blazkowicz (Wolfenstein 3D)

„Kde že je ta posilovna? Aha, rozumím, hned jsem tam, jen si sbalím svoji pistoli, brokovnici, rotační kulomet, raketomet…"

Příbuzní: Duke Nukem (Duke Nukem 3D), Bezejmenný mariňák (Doom), John R. Blade (Sin)
Popis: Ke konci života začal Mario navštěvovat fitness centrum a zplodil své potomky BJe a Laru. Synek v činnosti otce následoval. Bohužel přičichl k anabolikům, na kterých se stal závislým.

Svalnatí intelektuálové – Gordon Freeman (Half-Life)



„O přítomnosti hydromentálního tření při polarizaci jader atomu si dovolím silně pochybovat. Leda bych se pokusil ručně přetrhnout celý řetěz a vy byste mi v tom bránil myšlenkami."

Příbuzní: Jack Carver (Far Cry), Peter Parker (Spider-Man)
Popis: Tohle nemohlo dopadnout dobře, nebo ano? BJ našel zalíbení ve své sestře Laře a z toho vzešel malý Gordonek. Po rodičích zdědil inteligenci, sílu, charisma a smysl pro vědu.

Prodejné krásky – Lula (Lula 3D)



„No tak, kocourku, nestyď se tolik, já nekoušu. Stačí, když mi rozepneš blůzičku, sundáš sukničku a tvá loďu mě nalezne svůj přístav."

Příbuzní: Bezejmenná prostitutka (Playboy: The Mansion), Chou Chou (Airline 69)
Popis: Odložené dítě Lary a neznámého modela. Lula byla po absolvování sirotčince nucena si na jídlo a pití vydělávat vlastním tělem. Po rodičích ho měla pěkně stavěné, takže o kšefty nebyla nouze.

Drsné krasavice – Lara Croft (Lara Croft)



„Dívej se mi prosím do očí, když s tebou mluvím! A vůbec, zavři pusu a schovej si jazyk. Možná na to nevypadám, ale když se naštvu, lítají třísky."

Příbuzní: Mona Sax (Max Payne 2), Heather Morris (Silen Hill 3), Julie (Heavy Metal F.A.K.K.)
Popis: O matce Lary se toho mnoho neví. Má se obecně za to, že se s Mariem setkala v posilovně, kde zabrala na jeho historku o čištění WC. Prý byla blonďatá modelka.

Masochističtí podivíni – Horny (Dungeon Keeper)



„Kdo tvrdil, že trápení malých dětí při měsíčku je nuda? Ty? Pojď se mnou dozadu a ostatní si zacpěte uši, zavřete oči a nedýchejte."

Příbuzní: Caleb (Blood), Kurt Hectic (MDK)
Popis: Lara JE nymfomanka. Veřejně jsou sice přiznáni tři potomci, ale v odborných kruzích se proslýchá, že jich je mnohem více. Horny je výsledkem vášnivé noci se španělským toreadorem.

Svalomístomozkovci – Kano (Mortal Kombat)



„Tu máš, ty šmejde…a ještě jedna! Co? Už jsi mrtvý? To jsi toho moc nevydržel. Teď abych to telefonní číslo vymlátil z někoho jinýho."

Příbuzní: Bezejmenný ork (Warcraft), James Earl Cash (Manhunt)
Popis: Potomci Pračlověka byli kupodivu o hodně chytřejší než on sám. Může za to perský Princ, který byl jednou v noci ve špatnou dobu na špatném místě. Stále ale převažují pudy nad racionálním uvažováním.

Loutky vyšších mocností – Nekromancer (Diablo)

„Jak si přejete, můj pane, udělám přesně, oč mě žádáte. Sice to není přesně v souladu s mým přesvědčením, ale pokud mi to pomůže, proč ne."

Příbuzní: Bob (Messiah), Daniel Garner (Painkiller)
Popis: Život přináší mnohá překvapení a Nekromancer je jedním z nich. Po matce zdědil blízký vztah k mrtvolám a všemu neživému. Otec je bohužel neznámý.



Animální kreatury – Jim (Earthworm Jim)



„Já nemůžu za to, že má matka měla ráda pořádný zvířata. Ne že by je jedla, ale… však chápete, ne? Jsem snad kvůli tomu méně důležitý?"

Příbuzní: Jazz (Jazz Jackrabbit), Sluníčko sedmitečné (Berušky 2)
Popis: Jak k tomu proboha došlo? Upřímně, nikdo neví. Animální kreatury jsou tajemnou větví. Nikdo nedokáže racionálně vysvětlit, jak došlo ke zvířecí humanizaci. Možná oblast dalšího výzkumu?

Balíci a burani – Pračlověk (Prehistorik)

„Proč se mi směješ? Já jen žiju jako každej jinej a snažím se ukojit svý pudy. Jó a fakt nemůžu za to, že mě ovládaj mý instinkty."



Příbuzní: Leonard (Redneck Rampage), Postal Dude (Postal)
Popis: O této větvi se vedou bouřlivé diskuse. Tvrdí se, že za zakrnění mozku a pokles IQ může monotónní jízda autem, kterou tak často praktikoval Pračlověkův otec. K tomu se přikláníme i my.

Ani živí, ani mrtví – Zombie (Resident Evil)

„Úúúúgh, mhůůůf, tub, tub, úúúgh, mhůůůf, pfffff"

Příbuzní: Zombie ségra (Typing of the Dead), Zombie brácha (Bloodline)
Popis: Evoluční omyl, nebo nešťastná shoda náhod? Nikdo dnes neví, jak mohou z biologického hlediska Zombie žít. Otázkou spíš je, s kým Pračlověk ulítl…

Enemy in Sight

Žánr Akce **Výrobce** Illusion Softworks **Vydavatel** Atari **Homepage** Zatím není **Datum vydání** Jaro 2006

Čeští Illusion Softworks (přesněji jejich zlínská pobočka) se postarali o řádné překvapení, když nečekaně ohlásili práce na zbrusu novém titulu. Válečná akce Enemy in Sight naváže spíše na odkaz Flashpointu z produkce Bohemia Interactive než na popularitu Hidden & Dangerous, předchozího produktu firmy. Hra nás zavede do blízké budoucnosti, v níž se k životu znovu probudila studená válka mezi USA a Ruskem.

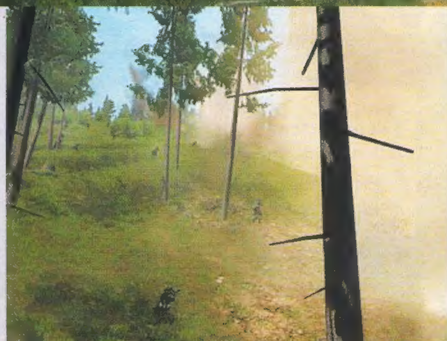


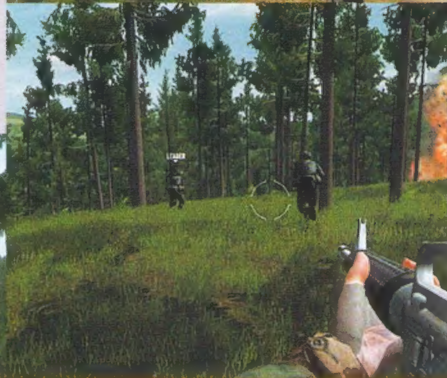


Vyhrocení situace na sebe nenechá dlouho čekat, a tak je hráč v roli amerického vojína povolán na rozlehlá bojiště evropské fronty. Příběh sám bude hrát velkou roli, dozvíme se historická fakta o pozadí války i o jejích příčinách. Enemy in Sight konceptem velmi připomíná připravovanou síťovou akci Battlefield 2 – věrné zpracování moderní válečné techniky, důraz na boj v týmu a velmi přesvědčivá grafika. Čeští autoři si nicméně zakládají na singleplayeru. Jak bude růst hráčova hodnost, vypraví se z úvodní Anglie do Německa a přes Českou republiku dosáhne až slovenských hranic.

Puntičkářský smysl pro realismus, jenž je pro Illusion Softworks charakteristický, nalezne uplatnění i zde. Herní mapy budou věrně kopírovat nejen topografii reálných lokací, ale také veškeré budovy a mnohdy i do detailu propracované interiéry! Bojiště se navíc mají držet poměrně maximalistických měřítek, každé z nich by mělo reprezentovat plochu přibližně sta čtverečních kilometrů. Z tohoto důvodu také potěší, že každý píď země bude plně deformovatelný, přičemž i celé virtuální vesnice budou moci podlehnout zkáze.

Sólová kampaň nabídne řadu úkolově orientovaných misí, ve kterých bude hrát zásadní roli týmová taktika – zřejmé dědictví po Hidden & Dangerous. Hráč bude nucen kombinovat pozemní, letecké i dělostřelecké útoky ústící v syrovou válečnou řež. Neobvyklou komplexnost hry zastřeší propracovaný multiplayer, jenž ještě více využije týmovou složku. Autoři se pokoušejí pojmout hru více hráčů megalomansky a umožnit účast co největšího počtu hráčů v jedné bitvě.









Sims 2: Nightlife

Po práci legraci. Tohoto hesla se zatím drží Maxis, tvůrci světoznámé série Sims. Po datadisku Sims 2: Univerzita s primárně vzdělávacím charakterem přicházejí s dalším přídavkem, který je však tentokrát zcela odpočinkový – Nightlife se totiž, jak již název napovídá, soustředí na noční radovánky. Ve hře se můžete těšit na množství zábavních podniků, v nichž se budete prohánět po parketu, poznávat nové lidi, seznamovat se, flirtovat a randit. Chybět nebude ani hromada stylových předmětů.

Zdroj: Gamer's Hell

Vesmírný simulátor X3

I když se v České republice stále ještě čeká na dokončení překladu druhého dílu, ve světě se hráči netrpělivě připravují na třetí vesmírný simulátor s X v názvu. X3: Reunion měl být ve skutečnosti datadisk, ale autoři se těsně před jeho vydáním rozhodli vytěžit z údajných revolučních změn maximum a připravit plnohodnotný díl. Mezi jeho přednosti by měl patřit zejména zbrusu nový grafický engine. X3 vyjde koncem roku.

Zdroj: Worthplaying

Nejlepší PR má Microsoft

Přes sto nezávislých odborníků ze všech koutů herního průmyslu rozdalo pod patronátem britského ekonomického magazínu MCV pravidelné ocenění v oblasti prodeje, marketingu a celkového pohledu na herní průmysl. Nejlepší PR v herní branži má podle mínění profesionálů Microsoft, marketingu naopak dominuje Activison. Nejlepší společností celkově je však Nintendo, které se rovněž může chlubit nejzajímavější novou značkou – Nintendo DS.

Zdroj: MCV

Nejrealističtější závody se vrací

Pokud úpíte nad arkádovostí Need for Speed, je vám špatně z pojetí reality Colin McRae Rally a hledáte mnohem větší výzvu, neměla by vám uniknout hra Live for Speed S2. Co hra, jedná se spíše o simulátor, který se vyznačuje precizním a realistickým zpracováním jízdy, jejíž zvládnutí rozhodně není záležitostí několika minut. Největší novinkou druhého dílu hry je model poškození, který doposud hyzdil tvář realistické modly virtuálních závodníků. Demo hry najdete na DVD.

Zdroj: PR

Heroes of Might & Magic V

Žánr Strategie **Výrobce** Nival Interactive **Vydavatel** Ubisoft **Homepage** www.mightandmagicgame.com **Datum vydání** Začátek 2006

Erathia, Palaedra, draci, medúzy a titáni – pojmy věrně známé milovníkům jednoho ze základních pilířů počítačové fantasy, světa Might & Magic, který byl zakován do nespočtu herních žánrů. Po neúspěchu devátého dílu RPG Might & Magic a krachu původních tvůrců 3DO spadla licence do klína Ubisoftu, jenž se nyní rozhodl celou ságu náležitě oživit. Resuscitace se jako první dočká úspěšná linie tahových strategií Heroes of Might & Magic (HoMaM). Ubisoft pověřil tvorbou hry moskevský tým Nival, který je znám především další turn-based strategií Etherlords, jež byla obecně považována za pohrobka HoMaM.

První změnou v zaběhnuté sérii, která se od roku 1985 držela 2D grafiky, je kompletní přechod do tří dimenzí. Dle autorů si má hra přesto zachovat charakteristickou pohádkovou atmosféru, kde se budou opět prohánět přízračné víly vedle pekelných démonů. Charakteristický vývoj hrdinů, pod nimiž slouží základní jednotky, by měl přetrvat, nový díl se však zaměří více na strategickou část než na RPG prvky. Již tradičně se setkáme s celou řadou rozdílných stran, které nás provedou jak příběhovou kampaní, tak multiplayerem, na nějž je nyní kladen nebývalý důraz.





Spellforce 2: Blend of Perfection



Žánr RPG / Strategie **Výrobce** The Phenomic Zone **Vydavatel** JoWooD **Homepage** Zatím není **Datum vydání** 25. listopadu 2005

O novou generaci mixu RPG a strategie se na podzim pokusí němečtí Phenomic Zone. První díl Spellforce přinesl řadu inovací, pokračování však půjde ještě dále. Hráč se personifikuje s rolí virtuálního avatara, který jej provede celou hrou, během níž bude pilně sbírat zkušenosti. S hlavní postavou budeme plnit úkoly jako v klasických RPG, povedeme ovšem také frontální útoky v čele velkých armád. Nápomocna nám bude pětice hrdinů, kterým vdechnou život zvláštní oltáře roztroušené po pohádkové herní krajině. Monumenty budou rovněž klíčové pro vyvolávání řadových jednotek, které spolu se zjednodušeným managementem základny a získáváním surovin dávají průchod strategické části.

Ve fantastickém světě změří síly tři frakce – Aliance světla, Hordy chaosu a Bratrstvo temnoty. Každá strana dostane do vínku celkem dvanáct odlišných jednotek rozdělených mezi pěchotu, kavalerii a vzdušné poletuchy. Sám hráčův avatar si bude vybírat ze stovky speciálních schopností využitelných jednak při sólových akcích a také při velkolepých bitvách. Slibně vypadá multiplayer, který rovněž nabídne zkušenostní růst, žebříčky nejúspěšnějších hráčů a zejména turnaje hráč proti hráči nebo kooperativní dobrodružství.





[+/-]

Quake 4 bude ještě letos! Nedočkáme se samozřejmě finální verze dalšího dílu známé akce, ale pouhé multiplayerové hratelné ukázky, která bude veřejnosti prezentována na QuakeConu, což je populární každoroční setkání fanoušků akčních her. Letošní ročník se uskuteční v Texasu v půli srpna.

Společnost Nielsen Entertainment zjistila, že v průměru muži v USA utratí více peněz za hry a výrobky související s herním průmyslem než za hudbu. Podle průzkumu také hráči stárnou, když se celá čtvrtina hráčské populace přiznala k věku vyššímu 40 let.

Podle posledních informací se nakonec i anglofonní země dočkají datadisku Night Raven pro velice populární RPG Gothic 2. Hra byla doposud k dostání pouze v původní německé verzi. Autoři mezitím už připravují třetí díl.

Na svět se chystá i The Guild 2, pokračování originálního simulátoru středověkého života Europa 1400: The Guild. Druhý díl nabídne podobnou volnost, budeme se opět moci stát politikem, kovářem nebo zlodějem ve středověkém městě a dělat v něm, co uznáme za vhodné.

Známá londýnská výstava ECTS byla definitivně zrušena. Děje se tak po jednom z nejméně úspěšných ročníků v historii kdysi největší evropské herní události. Kromě ECTS se letos nedočkáme ani doprovodného setkání vývojářů z celého světa.

Režisérovi filmu Godfather se nelíbí tvorba stejnojmenné hry na motivy filmu. Francis Ford Coppola navíc tvrdí, že nikdy nedal svolení k jejímu vzniku. Podle něj je herní Godfather, který využívá hlavní filmové postavy jen okrajově, beztak odsouzen k neúspěchu.

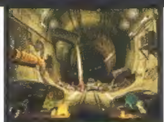
Datadisk Doom 3: Resurrection of Evil se nebude prodávat v Německu. Úřady zakázaly prodej hororové akce u našich západních sousedů, protože hra neobdržela věkový rating. Němečtí hráči tak už poněkolikáté přijdou o možnost legálně si pořídit hru, která neprošla rukama cenzorů.

U her se cení schopnost vtáhnout vás do děje, bohužel nic se nesmí přehánět. V tragédii se proměnil spor dvou dospělých Číňanů o meč v online hře Legend of Mir. Qiu Chengwei jej půjčil svému kamarádovi, ten jej však obratem prodal a odmítal se o peníze podělit, to Quie natolik rozzuřilo, že na svého přítele vytáhl nůž a pobodal jej několika ranami.

TOP 10 HER PODLE FILMOVÉ PŘEDLOHY

Hry nevznikají jen v hlavách vývojářů, ale nepřímo také na stránkách knih nebo filmových plátnech. Podívali jsme se do historie a vybrali herní tituly, které dělají největší čest svým filmovým předlohám. Hry z univerza Star Trek a Star Wars reprezentuje v našem žebříčku vždy jen jediný zástupce.

1 Blade Runner



Filmová předloha, která stále patří mezi nejlepší sci-fi snímky všech dob, neinspirovala ve své době nikoho menšího než legendární Westwood Studios. Herního Blade Runnera zhmotnili v podobě adventury, která nabídla příběh protkaný nápady a několik alternativních konců.

2 X-Wing a Tie Fighter



Legenda vesmírných simulátorů vzešla z prostředí, které je vesmíru zasvěceno a které doposud nejlépe reprezentuje – z univerza Hvězdných válek. Všechny díly čtyřčlenné série přitom příběhem i nápady těží z 4.–6. epizody filmových Star Wars.

3 The Thing



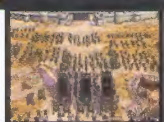
Klasická povídka J. W. Campbella byla dvakrát zfilmována a právě její poslední filmová reinkarnace stála v pozadí stejnojmenné (a úspěšné) hry. The Thing rozvíjí příběh „věci", která na sebe dokáže vzít jakoukoliv podobu. A dělá to s nevídaným nádechem atmosféry a strachu.

4 Alien vs. Predator



Na jedné straně série inspirovaná filmovou řadou Vetřelec, na straně druhé hra, která nechala vzniknout loňskému snímku Alien vs. Predator. Ať již hovoříme o prvním nebo druhém díle, všechny hry série nasály atmosféru překypující strachem. Nechyběla jim ani dávka invence.

5 LOTR: Battle for Middle-Earth



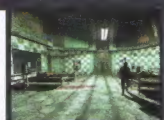
Úspěch Pána prstenů vězí v jeho knižní předloze, u EA se však přesto nechali inspirovat filmovou trilogií (respektive zaplatili za její licenci). Bitva o Středozem je zřejmě nejpovedenější hrou na motivy Pána prstenů nejen z PC, ale i konzolových titulů.

6 Star Trek: Bridge Commander



V našem přehledu nesmí chybět ani zástupce dalšího svérázného světa, který si herní svět vybral za svou druhou domovinu. Prostředí Star Treku nabídlo hned několik kvalitních her, nejvíce se jím však proslavil Bridge Commander. Role kapitána nám zkrátka imponovala.

7 Chronicles of Riddick



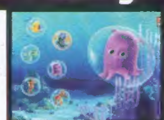
Nejčerstvější přírůstek našeho výběru má jméno Chronicles of Riddick a na obrazovkách PC se objevil teprve před několika měsíci. Smíchání akce, adventury a stealth prvků vyústilo ve skvěle hratelný celek, který nezaostal ani v otázce zpracování.

8 From Dusk Till Dawn



Snímek populárního režiséra Roberta Rodrigueze (jednu z hlavních rolí si v něm vystřihnul Quentin Tarantino) se většinu času prezentuje jako příjemná detektivka, aby se v závěru strhl v nejkrvavější jatka. Herní Od soumraku do úsvitu přineslo vítaný prvek svého filmového vzoru – atmosféru.

9 Finding Nemo



Nehodláme ignorovat ani svéráznou oblast animovaných filmů. Hra na motivy snímku Hledá se Nemo v loňském roce ukázala, že i hry pro děti mohou být zábavné, nápadité a inovativní. Body k dobru získala především atmosférou a nadhledem typickým již pro filmovou předlohu.

10 Blair Witch



Stálo několik desítek tisíc dolarů, vydělalo jich desítky miliónů. I proto jsme se v průběhu roku 2000 dočkali hned trojice her (přesněji řečeno adventur s akčními prvky) z lesů oblasti Blair Witch. Všechny tituly se pyšnily originálním příběhem a svým vzorem se nechaly pouze inspirovat.

Neverwinter Nights 2

Žánr RPG **Výrobce** Obsidian Entertainment **Vydavatel** BioWare **Homepage** www.atari.com/nwn2 **Datum vydání** 2. čtvrtletí 2006

Tvůrčí společnost Obsidian, sestávající se především z bývalých zaměstnanců legendárních Black Isle Studios, teprve nedávno dokončila brilantní RPG Knights of the Old Republic 2 a již odhaluje bližší informace k chystanému trháku tentokrát z universa Dungeons & Dragons. Válka mezi městy Luskan a Neverwinter utichla, ovšem krutost, nenávist a zloba se opět snášejí na Mečové pobřeží jako ledová rosa na tlející mrtvoly v lesích. Do zad znesvářených městských států se navíc kradou armády temných stvoření spojené pod praporem zla. Právě v tu chvíli do hry vstupuje hráč, jemuž během dobrodružného putování spadne do klína legendární relikvie, na níž bude záviset osud celého Severu.

S epickým příběhem budou tentokrát daleko více spjati i hráčovi pomocníci. Z množství NPC si budeme moci naverbovat celou trojici, přičemž tvůrci kladou důraz zejména na skupinovou taktiku v boji. Díky tomu bude přepracováno ovládání, které umožní ještě jemnější kontrolu nad skupinou. Mohutných úprav se má dočkat i všemocný Toolset, jenž hráče znovu posadí do rolí virtuálních pánů jeskyní. Jako základ hrdinným výpravám poslouží pravidla D&D v edici 3.5.



TOMB RAIDER LEGEND



Kdysi symbol herního průmyslu, dnes mnohými opovrhovaná archeoložka, která se již posedmé vrací do herního světa. To je prosím Lara Croft, která se nám ještě letos představí ve hře Tomb Raider Legend. Tvůrci následovníka slavné akce se holedbají tím, že nejnovější pokračování bude návratem ke kořenům série. Jak toho hodlají docílit, však zatím drží pod pokličkou. Nový Tomb Raider zatím prezentuje pouze renovovaný vzhled hlavní hrdinky, která je ještě o trochu obnaženější než kdy předtím.

Zdroj: Worthplaying

TOCA Race Driver 3

Žánr Závody **Výrobce** Codemasters **Vydavatel** Codemasters **Homepage** www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3 **Datum vydání** 4. čtvrtletí 2005

Osm let stará série TOCA si získala množství příznivců zejména komplexním přístupem k problematice závodění a také velkým důrazem na realismus. Ani v nejnovějším pokračování se hra nesoustředí pouze na jeden typ závodů, ale nabídne rovnou 35 druhů (například GT, off road, touring cars, historická grand prix, open wheel nebo rallye). Stejně jako minule i zde nalezneme zajímavý příběhový mód spojený s postupem v kariéře závodníka. Bude-li hráč chtít usednout do kokpitu Formule 1, musí nejdřív projít sérií nižších závodů. Nebude však omezen lineární sérií okruhů – při přestupu mezi šampionáty si lze vybrat až mezi třemi alternativními cestami.

Race Driver 3 bude hrou velice přizpůsobivou. Nastavení podlehne každý detail, ať již obtížnost, délka závodu, asistence v řízení nebo povinný tuning automobilů (na výběr bude až 80 licencovaných dílů). Vozový park se bude striktně držet reálných předloh, což se týká zejména jízdní fyziky. Motory se přehřívají, pneumatiky ojíždějí a hra dokonce počítá i se snižováním váhy vozu v důsledku spotřeby paliva! Mimochodem, pokud narazíte na TOCA Race Driver 2006 nebo DTM Race Driver 3, jsou to pouze názvy stejné hry používané v Americe a Německu.









Unreal Tournament 2006

Žánr Akce **Výrobce** Neznámy **Vydavatel** Atari **Homepage** Zatím není **Datum vydání** 4. čtvrtletí 2005

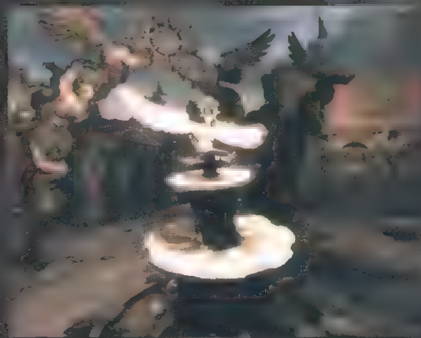
Akční série Unreal Tournament se za relativně krátkou dobu úspěšně etablovala jako virtuální sport nového milénia a koncem tohoto roku navštíví herní doupata v notně inovované verzi. Jednoznačně největším přínosem se má stát celkový přechod na třetí generaci Unreal enginu (viz okolní obrázky), který svou kvalitou vizualizace strká do kapsy pecky typu Half-Life 2 a rychlostí zase Doom 3. Jak jste se mohli přesvědčit prostřednictvím videí z Game Developers Conference na minulém Doupě DVD, mezi hlavní přednosti enginu spadá mimo jiné bezproblémová práce v exteriérech, jelikož potřebná data si načítá přímo v průběhu akce. Díky tomu se nyní dočkáme vpravdě obřích map. Těšit se můžeme jak na fantaskní krajiny, kde by se bál i Gigerův vetřelec, tak na poměrně realistická města připomínající City 17 z Half-Life 2.

Nová technologie vlije raketový benzín do žil klasických módů, jako je Deathmatch, Capture the Flag nebo Onslaught, jenž bude těžit především ze zbrusu nové fyziky vozidel a veškerých herních objektů. Steve Polge, designér hry, však upírá veškeré úsilí k novemu módu Conquest, který by měl nahradit dosavadní Domination nebo Assault. Zároveň by však z uvedených modů měl čerpat. Pro hráče tak budou v rámci jednotlivých map připraveny speciální úkoly, týmová taktika bude hrát první housle a dokonce se proslýchá o prvcích typických pro klasické strategie. Konkrétně jde o správu a práci se surovinami spojenými s danou základnou. Samotný Conquest se nechal do jisté míry inspirovat stejnojmenným archetypem z Battlefield 1942. Dva týmy budou najednou soupeřit o území rozdělené na početná teritoria. Conquest však nebude záležitostí na pár minut, mapy mají dosáhnout trojnásobné rozlohy největších kousků z minulého dílu a promění se tak v pravá válečná bojiště. Jelikož tvůrcům inovace vycházejí (minule do hry úspěšně implementovali vozový park), je Conquest již nyní velmi perspektivním módem. Adrenalin dále rozpumpuje jedenáct zbraní. Autoři se navíc nechali slyšet, že i zde nás čeká řada novinek.

Uživatelské rozhraní zasáhne nová vlna komfortu. Hlasová komunikace je dnes standardem, nikoli však hlasové ovládání počítačem řízených botů. Výsledky z bitev i sólových utkání se nyní budou zaznamenávat přímo na centrální server, což dá vzniknout detailním žebříčkům hráčů a nám usnadní vyhledání rovnocenného protivníka. Autoři nezapomenou ani na důležitou politiku klanů, které naleznou všechny potřebné údaje a statistiky z tréninku přímo ve hře a samy se pak zařadí do stupnice těch více nebo méně úspěšných. Má-li klan vlastní stránku, nebudeme muset vyskakovat do nepohodlí webového prohlížeče, jelikož ji zobrazí interní rozhraní. První záběry ze hry budou publikovány v květnovém čísle časopisu Computer Gaming World Magazine, jakmile se ale dostanou do pařátů i nám, budeme vás informovat.









Jak hodnotí jinde?	GameSpot	IGN	GameSpy	GameRankings	Doupě	Minimum	Maximum	Kontroverznost
Splinter Cell: Chaos Theory	86 %	96 %	nic	91,2 %	9,1	80 %	100 %	střední
Project Snowblind	77 %	80 %	80 %	81,0 %	7,9	77 %	90 %	nízká
SWAT 4	85 %	90 %	90 %	88,0 %	8,6	85 %	90 %	nulová
Driv3r	38 %	54 %	nic	50,2 %	4,4	32 %	64 %	vysoká
Doom 3: Ressurection of Evil	85 %	84 %	70 %	84,9 %	8,6	70 %	98 %	vysoká
Cold Fear	nic	nic	nic	65,0 %	6,9	50 %	80 %	vysoká
Championship Manager 5	nic	nic	nic	60,0 %	5,5	55 %	60 %	nulová

Juiced

Žánr Závody **Výrobce** Juice Games
Vydavatel CD Projekt **Homepage** www.juicedthegame.com
Datum vydání Květen 2005



Od vydání prvního dílu Need for Speed Underground roste popularita pouličních závodů tempem splašeného Ferrari. Ve stejných šlépějích půjde také Juiced. Při zběsilé jízdě ulicemi moderních metropolí si budeme moci vybrat z padesátky ještě modernějších automobilů většiny světových značek. Estetické cítění se uplatní při oblíbeném tuningu veškerých plechových miláčků, kdy hra nabídne stovky náhradních dílů z produkce nejznámějších výrobců, jakými jsou AEM, Bridgestone, Ferodo a další.

Zajímavý bude kariérní růst v rámci vlastního týmu i mezi týmy počítačových protivníků. Pokud bude hráč úspěšný, získá si respekt soupeřů a zpřístupní se mu zcela nové závody. Na každý z nich si navíc budeme moci přizvat pomocníka , který pojede buď po hráčově boku, nebo necháme závodit jen jeho a celou akci budeme pasivně sledovat.

Juiced vyjde na většině konzolí, o technickou stránku však PC hráči nemusí mít strach, hra má záštitu samotné nVidie. Dočkáme se tak zajímavých efektů, jako věrného poškozování automobilů nebo atmosférického rozmazání obrazu při řezání ostrých zatáček.







Metal Combat

Žánr Bojovka **Výrobce** Solar Studios **Vydavatel** Solar Studios
Homepage Zatím není **Datum vydání** 4. čtvrtletí 2005

Bojovky se vyvíjejí méně než plácačky na mouchy. Takřka od dob Karateky Jordana Mechnera z roku 1984 přinesl žánr jen minimum inovací. To hodlají změnit lidé ze Solar Studios, kteří ve svém nově ohlášeném titulu využijí sílu dnes tolik populárních fyzikálních enginů. Firemní technologie SubaZ dovolí realistickou demolici jak herních bojišť, tak nepřátelských postav. Autoři však jdou ještě dále a hodlají inovovat samotný systém základních úderů. Ty se samozřejmě budou dělit do kategorií jako kop, blok a podobně, ovšem každý útok bude mít jiný efekt podle místa, kam nepřítele zasáhneme.

Příběh v bojovkách nikdy nehrál prim a i tentokrát vypadá, jako by scénárista nevykryl úder do hlavy. Kombinace toxických odpadů a skládkového haraburdí dala vzniknout pětatřiceti typům robotů, kteří nyní bojují o své místo na kopci šrotu v patnácti arénách. Zdali se koncept fyzikálně nadupaných, rzem a skřípěním naditých soubojů ujme, zjistíme koncem roku.



Heart-breaker: Half-Life 2: Aftermath

Gordon Freeman je zpět a s ním i City 17, krásná Alyx a Source engine, který při prvních ukázkách před několika lety uchvátil herní svět. Méně poeticky řečeno, jedna z nejlepších akcí minulého roku Half-Life 2 se ještě letos dočká datadisku. Ten se bude odehrávat opět ve fiktivním východoevropském městě blízké budoucnosti City 17, přičemž události budou volně navazovat na závěr druhého dílu.

Přípravy datadisku se opět ujme vývojářská společnost Valve, která je ovšem na podrobnější informace poněkud skoupá. Jisté je snad jen, že se můžeme těšit na staré známé, které potkáme mnohdy v překvapivých situacích. Hlavním hrdinou bude opět Gordon, ale větší prostor tentokrát dostane i Alyx, jejíž postava bude více vykreslena. Poněkud rozporuplnou informací je zpráva, že hra bude distribuována pouze přes internetový systém Steam. Half-Life 2: Aftermath by měl vyjít už letos v létě.



Zdroj: Eurogamer

Star Heritage

Žánr Adventura **Výrobce** Step CG **Vydavatel** Zatím není
Homepage www.stepgames.com **Datum vydání** 2005

Adventury jsou fénixi herního průmyslu – zdají se mrtvé, ovšem v neočekávanou chvíli z popela vždy povstane zářivý kousek. Vybrousit svůj drahokam se nyní pokouší ruský tým Step CG, a to prostřednictvím remaku klasické textovky ze ZX Spectra. Ve vyprávění Hvězdného dědictví je lidstvo zotročeno tyranskou rasou Artangů (kteří se mimochodem docela podobají Vogonům od Douglase Adamse), nicméně lidstvo je nezmarem, a tak potají plánuje vzpouru. Hráč se vžije do role tajného agenta, jenž se při jedné ze svých misí shodou okolností ocitá na neznámé planetě, na kterou hvězdné mapy i turističtí průvodci nějak pozapomněli.

V průběhu nelineární zápletky budeme mít za úkol jednak opustit planetu, zadruhé pak dovést lidstvo ke kýžené svobodě. Star Heritage překvapí zejména detailní grafikou kombinující předrenderovaná pozadí s 3D charaktery, měnícím se počasím a rovněž zajímavým systémem ojedinělých soubojů. Autoři slibují na dvě stě herních obrazovek, příznivci adventur ze staré školy se tak mají na co těšit.





Stargate SG-1: The Alliance

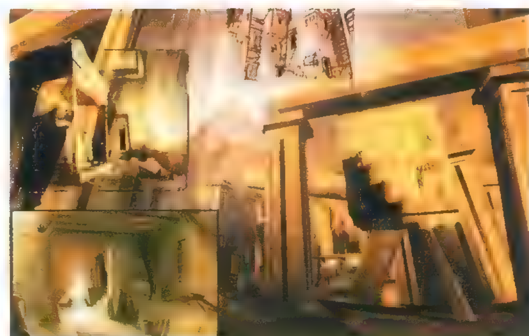
Žánr Akce **Výrobce** Perception Games **Vydavatel** JoWooD
Homepage www.stargate-alliance.com **Datum vydání** 4. čtvrtletí 2005

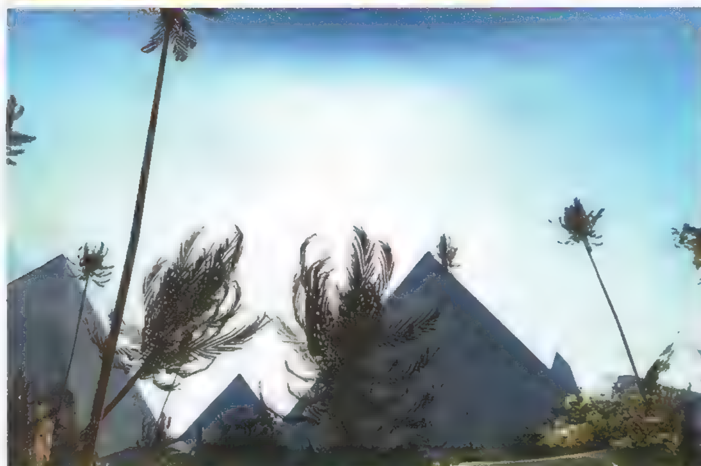
Nově připravovaná FPS akce ze sci-fi prostředí si za námět nebere původní film Hvězdná brána z roku 1994, ale mnohem úspěšnější seriál Stargate SG1, který se stal fenoménem srovnatelným snad jen se Star Trekem. Za scénářem The Alliance navíc stojí tvůrci televizní série, čímž má být zaručena vzájemná provázanost. Autoři dle svých vlastních slov nechtějí stvořit pouze řadovou střílečku, a tak se hráč dočká mnoha jednoduchých puzzlů nebo stealth pasáží. Velký důraz bude kladen na týmovou složku – po většinu hry nás bude provázet skupina spolubojovníků, kteří však nebudou akci nijak brzdit, ale poslouží pouze coby vítaná palebná podpora v horkých chvilkách. .

Fanoušci seriálu jistě uvítají řadu známých lokací (například velitelský komplex SG), které co nejvěrněji zpodobní Unreal 2.5 engine, jenž navíc podlehne mohutným modifikacím. Jako Goa'uldi budeme moci změřit síly i v propracované hře více hráčů, jejíž dominantou se stane nejen klasický deathmatch či CTF, ale také v poslední době opomíjený kooperativní mód.











PAVLAČ

jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně



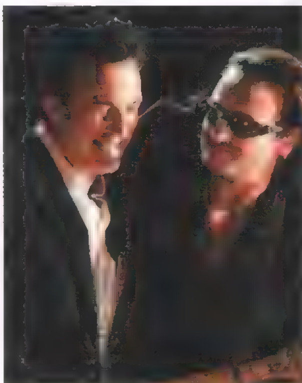
Skončí modelky prezentující nejnovější hry na ulici?

E3: Stánky budou i na ulicích!

LOS ANGELES (opl) – Americká herní veleshow Electronic Entertainment Expo, která proběhne v polovině května, se s ročníkem 2005 dočká i jedné velké – ale ne všemi vítané – novinky. Jelikož losangeleské Convention Center, místo konání této obří akce celosvětového významu, je již plné (výstavní plocha byla vyprodána dva měsíce před zahájením výstavy!), rozhodli se vystavovatelé pro dohodu s městem, díky které mohou nyní pronajímat i plochu v okolí výstaviště. Stánky vystavovatelů tak pravděpodobně dostanou zcela nový rozměr, protože budou moct prorůst okolními ulicemi a uličkami i na silnice, do parků a tak dále. Takový datadisk k RollerCoaster Tycoonu nebo různé závodní hry pak mohou získat docela povedenou reklamu, navíc se díky tomu z přece jen stále úzce vyhraněné herní show stane opravdu masová záležitost pro každého kolemjdoucího.

Bono Vox chtěl koupit Eidos

LONDÝN (pur) – Ač nechtěně, Eidos se momentálně dostal na stránky všech herních magazínů světa. Poněkud paradoxně se tak stalo právě ve chvíli, kdy mu zbývají poslední chvilky života. Britský vydavatel se už delší dobu potácí v nesnázích obřích rozměrů, červená čísla vyskakují i tam, kde se tiskne pouze černobíle, a dosud neohlášené projekty jsou odkládány na neurčito. Co zbývá? Prodej! Mezi zájemci o tuto kdysi slavnou a úspěšnou evropskou společnost se objevila také společnost Elevation Partners.



Členem správní rady firmy je i slavný lídr kapely U2 Bono Vox. Kromě toho však podalo nabídku na odkoupení Eidosu i několik dalších společností, mimo jiné SCi. Ti také nakonec Eidos získali. Bono prý chtěl totiž vyrábět hry typu „Superstar" a dovážet je do zemí třetího světa jako humanitární pomoc, tudíž zdarma. To se vysokým představitelům Eidosu samozřejmě nelíbilo, a tak dali přednost „jatkářům" z SCi (ti jsou známí především díky krvavé sérii Carmageddon).

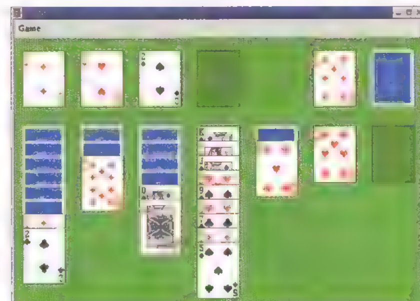
Z Electronic Arts odcházejí lidé

REDWOOD CITY (pra) – Rychle nabyl, rychle pozbyl, říká lidové přísloví. A podobně je to s losangeleským studiem herního vydavatelství Electronic Arts. To vzniklo z trosek původně samostatného týmu Westwood Studios, které přivedlo na svět takové klasiky jako Dune 2, Command & Conquer nebo Red Alert. V posledních letech se však pod taktovkou EA soustředilo pouze na produkci stále dalších a dalších dílů těchto sérií, což už zjevně tamní zaměstnance přestalo bavit. Počátkem roku vzniklo studio Petroglyph Games, jejímž zakladateli jsou hlavní postavy bývalých Westwood Studios. Během roku se k nim pak přesunula větší část jejich bývalých kolegů z EA – první týden v březnu odešel Dustin Browder, druhý týden to zabalil Mark Skaggs a nedávno EA opustil i Adam Isgreen. Nejnověji se odporoučel Chris Rubyor, který měl prý na starost vývoj Red Alertu 3. To se nám ti EA pěkně rozpouštějí!



Američtí státní zaměstnanci okrádají občany

RICHMOND (fur) – Nedávný výzkum prokázal, že většina zaměstnanců státní správy amerického státu Severní Karolína stráví více než 50 % pracovního času hraním jedné z nejrozšířenějších her na světě – klasického Solitaire (někteří jedinci však z neznámých důvodů dávají přednost Hledání min). Na neproduktivní činnost nedoplácí nikdo jiný než běžní američtí občané neboli tvrdě pracující daňoví poplatníci. Jeden ze senátorů chce tedy uvést v platnost zákon, který by zakazoval přítomnost miniher na počítačích státní správy, což by znamenalo „odsolitairovat" na 50 000 strojů jen v Severní Karolíně. Druhá strana se však hájí tím, že poté by pracovní morálka upadla nadobro a chce Solitaire, Hledání min i další minihry na státních počítačích za každou cenu zachovat. Kdo zvítězí? My hlasujeme proti zlovolnému senátorovi. Lidé si přeci musí hrát, je to vědecky dokázané!



Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na českém herním trhu. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

BYZNYS

Kamil Gric, šéfredaktor

Kolik utratí průměrný hráč za hry?



Velmi zajímavou a netradiční studii zaujala v minulých týdnech společnost IGN Entertainment, provozující internetový herní server IGN.com. Mezi pěti tisíci návštěvníky webu (z toho 90 % tvořili muži) provedla průzkum, který přinesl zajímavé informace o kupní síle současné herní veřejnosti. Z výsledků vyplývá, že více než 90 % zákazníků dává i nadále přednost nákupu v kamenných obchodech. Průměrný hráč přitom ročně utratí za hry okolo 700 dolarů (v přepočtu cca 16 tisíc korun). Polovinu této částky investuje do konzolových, třetinu do PC her a zbytek do nákupu příslušenství a hardware. Průměrný hráč také stráví hraním okolo 20 hodin týdně. A podle čeho se rozhoduje při výběru hry? Největší roli hrají rady recenzentů, následuje je doporučení okolí a vlastní zkušenost s hrou (například s její hratelnou demoverzí).



Přetahovaná o Eidos pokračuje

Britský vydavatel Eidos se v posledních měsících potýká s finančními problémy, které se mají negativně projevit nejen na budoucnosti firmy samotné, ale také několika připravovaných hrách (např. Hitman: Blood Money). O významnou evropskou firmu projevilo zájem několik subjektů v čele se značkami z herní branže i mimo ni. V současnosti mají akcionáři na stole dvě nabídky firem Elevation Partners (jedním ze členů představenstva firmy je i slavný lídr kapely U2 Bono Vox) a SCi. Navrch má druhá jmenovaná společnost, která Eidos ocenila částkou 76,1 milionů liber (asi 3,3 miliardy Kč). Jak se ale rozhodnou akcionáři?

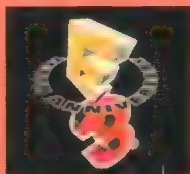
Codemasters prodali 40 % svých akcií

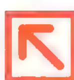


Zatímco Eidos se pomalu potápí ke dnu (a čeká na vyzvednutí zpět na hladinu), konkurenční britský vydavatel Codemasters se v minulých dnech odhodlal k plánovanému prodeji 40 % firmy. Do rukou se akcie dostávají firmě Benchmark Capital Europe, která se má stát dalším strategickým partnerem významného vydavatele. Podle oficiálního prohlášení, které Codemasters vydali, má tento krok firmě získat finance potřebné na další rozvoj – především pro založení vlastních vývojářských studií, která by se měla soustředit na vývoj her pro novou generaci herních konzolí, ale také titulů pro mobilní telefony. Podle zákulisních zpráv však má být Benchmark Capital Europe jen přestupní stanicí 40% balíku akcií. Celá akvizice vzbuzuje v řadách odborníků nedůvěru.

Hudba budoucnosti: E3 a konzole nové generace

Je to jisté. Letošní ročník E3, nejvýznamnějšího světového veletrhu, ozvláštní nejen prezentace mnoha her, které zůstávají zahaleny rouškou tajemství, ale především odhalení připravovaných konzolí nové generace. Plán předvést světu PlayStation 3 ohlásila již dříve Sony (internetem se nyní šíří povedené fotky „možného" vzhledu přístroje), ke stejnému kroku hodlá přistoupit i Nintendo se svou konzolí Revolution. Posledním na řadě je Microsoft a také on by se měl pochlubit svým novým výtvorem (v současnosti pouze známým pod kódovým označením Xenon). Na výstavě nebude chybět ani redakce Doupěte, a tak se již brzy můžete těšit na podrobné informace přímo z místa.





Úspěch měsíce: Carmack ve světě mobilních her

Svět mobilních her se vyvíjí tak trochu v ústraní hlavního proudu PC a konzolí. O jeho rostoucím významu hovoří rozhodnutí Johna Carmacka, spoluzakladatele studia id Software, který hodlá svůj nejnovější titul série Doom uvést právě na mobilních telefonech. Mělo by jít o RPG, konceptem a základní myšlenkou velmi podobné výtvoru Bard´s Tale.

Zaujalo nás: Jak obelstít šéfa

Nejste-li zrovna redaktory herních měsíčníků, nadřízení vám zřejmě nebudou tolerovat hraní her v pracovní době. V Jižní Koreji ale přišli na řešení, jak si užívat hry nerušeně, bez strachu „z načapání". Stačí si na svůj počítač nainstalovat program firmy CCR, který vám umožní hrát karetní hry pomocí ikon ve spodní části obrazovky. Ty jsou velmi podobné a na první pohled nerozeznatelné od běžných ikon. Firma CCR si navíc hodlá svůj nápad a technologii patentovat, rovněž zvažuje prodej v zahraničí. A pak že nemá originalita v herním světě své místo.



Výsměch měsíce: Sony PSP a evropská premiéra

V minulém čísle Doupěte jsme spekulovali o nejasném osudu Sony PSP v Evropě. Předpoklady se potvrzují a zatímco ještě donedávna Sony trvalo na premiéře své konzole na starém kontinentě 24. března, s příchodem zmíněného data ohlásila dosud neupřesněný odklad. Kdy se PSP skutečně dočkáme, zůstává zahaleno tajemstvím – unikly však zprávy, podle kterých se tak stane až v září letošního roku.



Jaké hry letí v různých koutech světa?

	Velká Británie	USA	Austrálie	Japonsko
1	FIFA Street	Gran Turismo 4	Gran Turismo 4	Phantom Kingdom
2	Gran Turismo 4	NBA Street V3	The Sims 2: University	Dynasty Warriors 5
3	Brothers in Arms: Road To Hill 30	Grand Theft Auto: San Andreas	Metal Gear Solid 3	One Piece Grand Battle!
4	Timesplitters: Future Perfect	MVP Baseball 2005	Super Mario 64	Donkey Konga 3
5	Devil May Cry 3: Dante´s Awakening	Mercenaries	The Sims 2	Enthusia: Professional Racing

ŘíTí Se nA Nás

Květen

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
7 Sins	strategie	Monte Cristo	50 %
Advent Rising	akce	Majesco	70 %
Alfa Antiterror	akce	US Action	60 %
Asheron's Call 2: Legions	MMORPG	Turbine	50 %
Bard's Tale	RPG	Playman	60 %
Close Combat: First to Fight	akce	Cenega	70 %
Cold Fear	horor	Ubisoft/Playman	100 %
Dragonshard	strategie	SeVeN M	65 %
East Front	strategie		40 %
Fall: The Last Days of Gaia	RPG	Silver Style	40 %
Imperial Glory	strategie	Cenega	80 %
Juiced	závodní	THQ	60 %
Madagascar	adventura	CD Projekt	60 %
Nibiru: Messenger of The Gods	adventura	Future Games	80 %
Pariah	FPS	Groove Games	70 %
Perimeter: Emperor's Testament	strategie	Codemasters	60 %
Pop Life	strategie	Hypermax	40 %
Scrapland	akce	Hypermax	80 %
Singles 2: Triple Trouble	strategie	Deep Silver	80 %
SW Galaxies: Rage of Wookiees	MMORPG	LucasArts	75 %
The Roots	RPG	Cenega	80 %
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	taktická akce	Playman	75 %
Universal Combat: A World Apart	akce	Dreamcatcher	60 %
Worms: Mayhem	akce	CD Projekt	70 %
X2: The Threat	simulace	Hypermax	25 %

Červen

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Age of Pirates	strategie		40 %
Battle Mages: Sign of Darkness	strategie	Buka	50 %
Bet on Soldier	akce	Digital Jesters	60 %
Blitzkrieg 2	strategie	Cenega	70 %
Call of Cthulhu	horor	Bethesda	70 %
Codename Panzers: Phase Two	strategie	CDV	60 %
Cold War: Behind the Iron Curtain	akce	Dreamcatcher	60 %
Day of Defeat: Source	FPS	Valve	60 %
Deep Sea Tycoon 2	strategie	GMX Media	30 %
Dungeon Lords	RPG	Hypermax	50 %
Earth 2160	strategie	Zuxxez	65 %
Grand Theft Auto: San Andreas	akce	Cenega	90 %
Heart of Eternity	RPG		40 %
Inqusitor	RPG	Hypermax	45 %
Keepsake	adventura		10 %
Mythic Blades	bojovka		40 %
Officers: Gott Mit Uns	strategie		40 %
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked	strategie	Atari	60 %
Specnaz: Project Wolf	akce	GMX Media	40 %
Stronghold 2	strategie	Globalstar	55 %
T-72: Balkans On Fire!	simulace	Battlefront	50 %
The Movies	strategie	CD Projekt	50 %
Tom Clancy's Ghost Recon 2	akce	Playman	60 %
TrackMania Sunrise	závodní	Enlight	70 %
Wolfschanze 1944	akce	Colaris	70 %
You are Empty	akce	1C	60 %

Červenec

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Battlefield 2	akce	EA	90 %
Boling Point: Road to Hell	akce	US Action	60 %
Commandos: Strike Force	akce	Eidos/Cenega	50 %
Dead to Rights	akce	EA	60 %
Sudden Strike 3	strategie	Fireglow	45 %
Tony Tough 2	adventura		60 %

Opozdilci

Mezi největší zklamání posledních dnů a týdnů patří oficiální odložení **Black & White 2** z května na poslední čtvrtletí tohoto roku. Finanční problémy se odrazily i ve vývoji **Hitman: Blood Money,** kterého se nedočkáme v dubnu, jak bylo avizováno, ale nejdříve v září. Zpozdil se i dabing české adventury **Nibiru: Messenger of The Gods**, která dříve než v květnu nevyjde. Další tituly se posouvaly spíše jen o týdny, největší nápor opozdilců lze čekat až po konci června, kdy dojde ke každoročnímu posunutí dat vydání u her, které měly v rodném listě neurčité „první polovina roku".

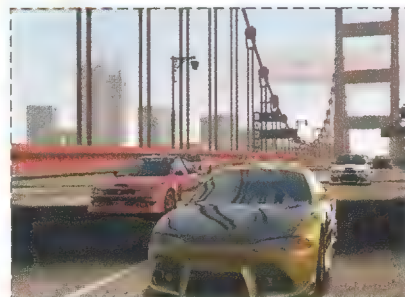
TOP 3 příštího měsíce

[1] Imperial Glory



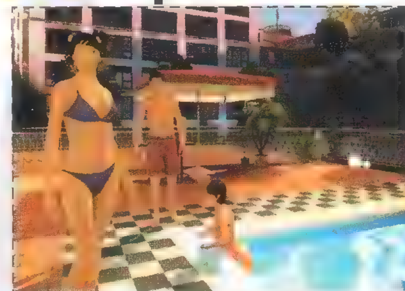
S historickými epochami je to jako s módou. Jednu chvíli vede druhá světová, pak středověk, loni byl hitem starověký Řím. Období počátku 19. století dosud v hledáčku tvůrců nebylo často. Že se i přesto hodí do šatníku herního průmyslu, o tom se nás bude snažit přesvědčit propracovaná strategie Imperial Glory.

[2] Juiced



Po úspěchu Need for Speed Underground se s tuningem v závodních hrách roztrhl pytel. Jedním z prvních vyzyvatelů krále pouličních závodů mělo být Juiced. Díky krachu vydavatele se vývoj hry trochu zdržel, a tak se k nám adrenalinové závody dostanou až příští měsíc. Bude stát čekání za to?

[3] Singles 2: Triple Trouble



Lechtivější verze veleúspěšných Sims sice loni kromě německého trhu nikde neuspěla, to však tvůrcům nebránilo, aby vyrazili na zteč znovu. Opět se podíváme do „kuchyně" dvou mladých lidí, které budeme muset sblížit. Vzhledem k přítomnosti expartnerů bude pokračování ještě o trochu pikantnější.

Nezávislé hry

Poslední hájemství tvůrčí svobody?



Máte pocit, že v posledních letech vznikají kvanta principiálně stejných her? Zdá se vám, že jde ve valné většině případů o jednu a tu samou písničku na dávno ohrané téma? Že herním tvůrcům dochází dech, nápady a jejich dílka postrádají nutnou dávku kreativity, inovací a novátorství? Stejný názor mají tisíce lidí z celého světa. Naštěstí existuje jedna úniková cesta, jak z celého problému ven – na ukazateli má napsáno „Nezávislé hry".

Co to jsou nezávislé hry?

Pokud se někdy rozhodnete tvořit počítačové hry, nemáte mnoho možností, jak dosáhnout naplnění svých cílů. Buď se můžete nechat zaměstnat do již stabilně fungujícího vývojového týmu, kde ovšem prosazení vlastních myšlenek a nápadů je stejně pravděpodobné jako případná soukromá cesta na Mars, nebo je možné se vydat vlastní cestou. Ta bude v mnoha případech velmi trnitá, problematická, v jejím průběhu několikrát zaškobrtnete, můžete si i velmi ošklivě rozbít ústa, avšak na konci (pokud vytrváte) na vás čeká kýžené ovoce – hra, kterou jste si v minulosti vysnili, celou ji svépomoci vytvořili, nikdo vám do ní nemluvil a vy jste byli při vývoji nezávislí.

V pravém slova smyslu lze tedy nezávislost vidět v absolutní tvůrčí svobodě, která je podmíněna absencí určitých konkrétních podnětů z vnějšku, které by vás při vývoji nějakým způsobem ovlivňovaly. Ač to může znít velice prostě, dosažení toho je často obtížné. Důvodů je několik.

Michal Acler, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

O peníze jde až na prvním místě

Problémem číslo jedna jsou samozřejmě peníze. Pokud se hrám chcete věnovat naplno (ve formě zaměstnání), musíte vše dobře zvážit – slávy a úspěchu se nenajíte. Nicméně i přesto se najdou tací, kteří se do naplnění svých snů pouštějí, i když žádné chechtáky nemají. Jsou blázni? Možná. Možná jen věří ve své schopnosti, myšlenky a ideály, doufají, že jejich nápad je tím pravým, co šourající se herní scénu nakopne správným směrem. Jestliže si vezmete na pomoc lupu a atlas světa (už máte oboje?) a začnete zkoumat píď po pídi nezávislé vývojáře z domova i ze světa, dojdete k závěru, že je možné mezi nimi vysledovat několik různých modelů fungování.

Nezávislost přechodná

Být světově úspěšným vývojářem a prodávat miliony titulů, to je snem nejednoho vývojáře. Avšak ne těch, kteří smýšlejí v souladu s prapůvodní ideou nezávislých her jako takových, tedy nějakým způsobem obohatit žánr, přivést na svět revoluční novinku či vytvořit něco, co tu zatím nebylo. U mnoha

Svoboda je pro člověka to nejcennější

týmů je nezávislost pouze jakýsi mezistupeň k absolutní profesionalizaci (čti komercionalizaci) a toto období trvá do okamžiku, než se najde někdo, kdo otevře naplno kohoutky u svého bankovního konta a do týmu napumpuje dostatečné množství peněz. Před tím, než dojde k nalezení pravého mecenáše, autoři vývoj hry financují z vlastních kapes, půjčují si od rodičů, kamarádů, případně berou úvěry od bank. Do této skupiny spadají třeba španělští Pyro Studios (Commandos) nebo čeští Bohemia Interactive Studio (Operation Flashpoint). Dělat hry pro masy lidí je sice hezké, ale je to jen první krok k dekadenci a zabředávání do „žumpy" tekoucí středním proudem.

Nezávislost vyžadovaná

Existují však i vývojáři, kteří nezávislost berou jako samozřejmost a nechtějí se jí za žádnou cenu zbavit. Navenek to na někoho může působit jako póza, ale oni dobře vědí, proč tak činí. V několikačlenném týmu s menším množstvím financí sice práce ubíhá pomaleji, ale v případě úspěchu se koláč dělí na méně částí, takže se více najíte. Pří-

SLEEPTEAM LABS

Co chystají: Není známo
Co už mají na svědomí: Polda, Bulánci, Fuk
Web: www.sleepteam.cz



Kdo jsou: SleepTeam Labs o sobě dali hráčské obci znát již v polovině 90. let, kdy vytvořili vůbec první díl hry Polda. Další úspěšný zářez si připsali o pár let později, kdy se spojili s jedním internetovým portálem a vydali skrze něj svou naoko nenásilnou hru Bulánci (www.bulanci.cz), která zaznamenala v našich podmínkách fenomenální úspěch. Za zmínku stojí rovněž fakt, že SleepTeam Labs provozují internetový server I Wanna Play, který prodává shareware hry. Vedle toho spolupracují s celou řadou týmů, jimž pomáhají prorazit i v zahraničí. K dnešnímu dni jádro týmu tvoří tři lidé a samotná náplň jejich činnosti spočívá v tvorbě freeware, shareware a zakázkových her.



CHAOS CONCEPT

Co chystají: UFO: Extraterrestrials
Co už mají na svědomí: Prozatím nic
Web: www.ufo-extraterrestrials.com

Kdo jsou: Nezávislý tým říkající si Chaos Concept pracuje již od roku 2002 pod taktovkou Michala Doležala na nadějně vypadající strategii jménem UFO: Extraterrestrials. Ta by měla být, jak název naznačuje, pokračovatelem stařičkých X-Comů a lidská rasa by se v ní opět měla utkat s invazí emzáků z vesmíru. Pohled na osádku týmu jasně říká, že na hře pracuje přibližně desítka lidí, kteří se na projektu podílejí vedle zaměstnání či školy. O datu vydání nebo distributorovi sice prozatím nikde nepadlo ani slovo, ale proslýchá se, že vývoj se nachází ve své finální části a hra by během pár měsíců měla být hotova.





3DIVISION ENTERTAINMENT

Co chystají: Plane Arcade 2
Co už mají na svědomí: Alien Agency, Bomb Aréna, Plane Arcade, Dispečer
Web: www.3dgamesdev.com

Kdo jsou: Všechno to začala nenápadná, a nutno dodat, že poněkud těžkopádná hra Alien Agency do Becher Game. Poté začaly hry od česko-slovenského týmu 3Division (nedávno ještě 3D Games) vycházet jako na běžícím pásu. Připomeňme, že si vždy zachovávaly velkou kvalitu a měly hezké zpracování. Největší úspěch zaznamenal arkádový simulátor Plane Arcade, díky němuž jsme se mohli přenést do období 2. světové války a spolu s hlavním hrdinou, pilotem, plnit rozličné mise. Fandy dozajista potěší, že práce na pokračování s pracovním názvem Plane Arcade 2 jsou v plném proudu. Tým je složen z pěti lidí a téměř všichni jsou studenti.



mo ukázkovým příkladem tohoto modelu je firma Introversion Software, která má na svém kontě pouhé dva tituly, ale o to více je mezi komunitou skalních hráčů respektovanější. V roce 2001 se totiž tito britští hoši blýskli simulací hackerského života jménem Uplink (stovky tisíc prodaných kusů) a nyní se po více jak čtyřech letech o zájem hráčů uchází graficky a koncepčně neotřelá strategie nazvaná příznačně Darwinia. Ta sice průměrného hráče kvůli svému originálnímu (leč velmi spartánskému) vzezření asi příliš neosloví, avšak mezi fajnšmekry ji dozajista královské přijetí nemine.



Nezávislé hry jako „vedlejšák"



Zatímco výše jsme se bavili o lidech, kteří tvorbu her berou jako své povolání, vedle nich je nemalé procento těch, kteří mají vývoj jako dobrý zdroj přivýdělku. Řeč je v tomto případě o tvůrcích nejrůznějších shareware her a titulů prodávaných za sníženou cenu, tzv. budgetů. Abychom si vše lépe představili, stačí jmenovat české Berušky 2 od týmu Anakreon. Na těch se po večerech či při studiu podílela skupinka lidí, kteří si nakonec splnili svůj sen – vydali hru jako „krabicovku" a v současné době si ji každý může koupit v obchodech. Tento model ale není v našich končinách příliš častý, neboť tvůrci se raději vydávají na kratší tratě a produkují větší množství menších titulů, které šíří svépomocí přes internet formou shareware. Z českých tvůrců jsou v zahraničí relativně hodně známí Rake in Grass, jejichž titul Jets 'n' Guns sbírá jedno ocenění za druhým a komunita fandů této retrostřílečky se každým dnem rozrůstá. Z dalších domácích talentů stojí za zmínku také SleepTeam, který provozuje internetový portál I Wanna Play a nabízí skrze něj za poplatek plné verze svých her (resp. hry týmů, které s ním spolupracují).

V Hollywoodu vám také nedají jen tak několik desítek milionů dolarů

Zpátky tam, kde to všechno začalo

Daleko nejpočetnější skupinu vývojářů zaujímají všichni, kteří tvoří hry pouze pro svou potěchu, pobavení svých blízkých či pro uznání hráčské komunity. Výtvory autorů jsou většinou šířeny jako freeware, tedy zdarma. Ve valné většině případů spadají do této kategorie studenti nebo jiní lidé tvořící hry ve svém volném čase. Ti všichni jsou hnáni touhou si něco dokázat, něco se naučit, potěšit svým výtvorem rodinu, popřípadě získat uznání od komunity. A to všechno prosím bez nároku na zisk. Sice se v dnešní době říká, že zadarmo ani kuře nehrabe, ale jak vidno, není tomu naštěstí tak…

Jinou otázkou je kvalita produkovaných titulů. Některé nestojí ani za příslovečnou zlámanou grešli. Právě proto nelze celou doktrínu generalizovat a jednoznačně označit všechny nezávislé vývojáře za inovátory a průkopníky. Situace je stejná jako v jiných odvětvích. Stejně jako v literatuře, kde najdete vedle spousty kvalitních titulů kopy braku. V poslední době je však přesto vidět posun, kdy si lidé začínají uvědomovat, že nemá smysl hnát se za dokonalým technickým zpracováním, ale raději se věnují pilování vlastní hratelnosti, game-designu a dalších podobných věcí, které mají zásadní vliv na vlastní prožitky při hraní.

Vývoj her vás nenaplňuje? Dělejte hry!

Předcházející tvrzení může znít jako nesmysl, ale jak se záhy přesvědčíte, je až do posledního písmenka pravdivé. I vývojář je totiž jen člověk,

CHRONIC LOGIC

Co chystají: Netušíme, ale jistě to bude originální
Co už mají na svědomí: Pontifex, Bridge Construction Set, Gish a několik dalších
Web: www.chroniclogic.com

Kdo jsou: Na úplném počátku nebylo slovo, ale hra jménem Bridge Builder. Ta – i přesto, že měla něco málo přes 100 kB – uchvátila tisíce hráčů z celého světa. Zhruba v roce 2001 se začaly rodit zárodky týmu Chronic Logic a právě jedním ze zakladatelů byl původní autor Bridge Builderu. Postupem času došlo na několikerou (a nutno dodat, že úspěšnou) recyklaci původního námětu do jiných podobných her, vyšel logický Triptych, který otevřel cestu pecce loňského roku jménem Gish. Ta posbírala spoustu hodnocení a cen a utvrdila všechny, že Chronic Logic hry skutečně dělat umějí. I přes množství vavřínů a vydělaných peněz tvoří jádro týmu pouze dva lidé plus pár dalších externistů.





mající city a touhy, které nelze potlačovat. Ne, teď skutečně nemluvíme o sexualitě, ale o kreativitě a vlastním tvůrčím duchu, jenž brázdí tělo každého lidského jedince. Pokud děláte hry na profesionální úrovni a živíte se jimi, a i přesto cítíte, že vaše invence je limitována velkým počtem spolupracovníků nebo potlačována současnými trendy, nabízí se jako vhodná možnost seberealizace založení vlastního nezávislého týmu.

U nás takových uskupení funguje několik a jako jeden příklad za všechny stačí jmenovat DigitalMonks, v němž figurují zaměstnanci brněnských Illusion Softworks. Pro někoho to možná zní překvapivě, ale je tomu skutečně tak. Vždyť i třeba takový pekař po skončení pracovní doby může péct koláče, na které má chuť. Avšak jakmile bude třeba vytvořit na zakázku dort o pěti patrech, musí si přizvat pomocníky, jelikož by to sám nezvládl.

Flashová střílečka předělaná na konzole? Nic není nemožné

Někde na pomezí mezi komercí a nezávislostí můžeme najít týmy produkující reklamní hry. Upřímně řečeno, právě tato oblast může být řešením rozporu, zda pracovat jako profesionální vývojář, či zůstat v undergroundu a tvořit na vlastní triko. Jak toho lze dosáhnout? Poměrně snadno. Společnosti vytvářející reklamní hry na zakázku dostanou za svou práci adekvátně zaplaceno a navíc mají do jisté míry volnou ruku při realizaci zadání. Samozřejmě že ne vždy tomu tak je a klient může přijít s poměrně jasnou představou, nicméně rozhodně je zde mnohem větší šance zadání prokonzultovat a po dohodě upravit k obrazu svému.

Chtě nechtě se dříve či později dostane na mysl otázka, proč na komerční scéně dochází k tomu, co bylo řečeno v úvodu článku, tedy zabředávání do plytkých témat, cyklování v bludných kruzích a obecné neochotě vydávat tituly, které se tak trochu vymykají zažitým tradicím. Za vším ale nehledejme ženu, v tomto případě za to můžou zase peníze. Ne že by vydavatelé neměli snahu pomoci zajímavě vypadajícím průkopnickým projektům, ale důležitou roli hraje váš kredit, jméno, respektive vaše dosavadní portfolio. Myslíte si, že kdybyste vedli malý tým lidí, přišli za vydavatelem s něčím, jako je nedávno oznámená hra Spore, a současně se nejmenovali Will Wright se Sims na kontě, vůbec by se vámi zabýval? Ale kdeže, vy naivky! Je to samozřejmě škoda a každý, kdo se snaží konzervativnímu trhu nabídnout něco netradičního, jako by strkal ruku do tlamy krokodýla a tajně spoléhal na to, že nestiskne. Podobný problém je obecně nešvarem téměř celého zábavního průmyslu. V Hollywoodu vám také nedají jen tak několik desítek milionů dolarů jen proto, že máte za sebou jeden nezávislý film a druhý, „který by měl být komerční bomba, věřte mi", rozpracovaný. Mladí tvůrci si své místo k výsluní musí tvrdě odedřít.



PHENOMEDIA

Co chystají: Pokračovat v zavedených sériích
Co už mají na svědomí: Desítky her se „slepičkovou" sérií Moorhuhn v čele
Web: www.phenomedia.com

Kdo jsou: I když to dnes málokdo ví, za původním prvním dílem Moorhuhnu nestáli lidé z Phenomedie, protože autory byli The Art Department. Ti se stali v roce 1999 součástí nově vzniklé firmy, kterou si téměř všichni zafixovali jako původního tvůrce. Za více jak šest let působení má Phenomedia na kontě celou řadu reklamních titulů či vlastních her, které se v německy mluvících zemích těší velké oblibě. Mohou za to především neotřelé náměty a cenová politika firmy. Její hry se totiž vydávají ve třech verzích, přičemž nejokleštěnější z nich, tzv. XS verze, je zadarmo a zbylé dvě jsou dostupné za menší poplatek přibližně 10 eur. Phenomedia je v současné době složena ze dvou nezávislých týmů a vedle toho spolupracuje s nespočtem dalších externistů.



Dá se kvalita nezávislých her objektivně posoudit?

Jelikož jsou nezávislé hry do značné míry specifickým fenoménem, nedostává se jim v herních magazínech přílišného prostoru (až na čestné výjimky potvrzující pravidlo), což je skutečně velká škoda. Sem tam se totiž objeví ryzí klenot, o němž se kvůli nezájmu široce zaměřených herních médií většina lidí ani nedozví. Nezávislým hrám se povětšinou věnují jen specializované servery, které běžní konzumenti nenavštěvují zrovna dvakrát často. Z tohoto důvodu všechny snahy o zmapování, či představení podobných titulů širší veřejnosti musíme jen s povděkem kvitovat. Asi nejznámější akcí spojenou s nezávislými hrami je Independent Games Festival (IGF), pořádaný každým rokem v březnu

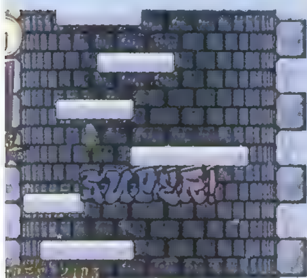
OCHUTNÁVKA



Jestliže vás nezávislé hry zaujaly natolik, že máte chuť některou z nich na vlastní kůži vyzkoušet, není nic jednoduššího než prozkoumat naše DVD, kde jsme pro vás připravili malou ochutnávku.

Criss Cross 2 (freeware)
Scrabble na počítači? Proč ne!
Gish (shareware)
Kulička z asfaltu, dynamická fyzika a spousta zábavy
Icy Tower (freeware)
Až na vrchol ledové věže!
Plane Arcade (freeware)
Druhá světová z ptačí perspektivy
Jets 'n' Guns (shareware)
Frenetická střílečka ze staré školy





souběžně s Games Developers Conference. Letos v americkém San Francisku proběhl jeho již sedmý ročník a rozhodně se bylo na co dívat.

Festival nezávislých her jako takový je rozdělen na dvě části, a to IGF Competition (regulérní soutěž) a IGF Student Showcase (studentské prezentace). Vlastní soutěž se navíc větví na skupiny Web/Downloadable (velikost do 15 MB) a Open (cokoliv nad 15 MB) a pravidla nejsou nijak striktní, takže šanci dostane opravdu téměř každý. Celková hodnota cen pro každou ze zmíněných kategorií je pěkných 20 000 dolarů. Porota posuzuje přihlášené projekty z hlediska nejvíce inovativního přístupu v jedné ze tří oblastí – game-designu, zpracování a zvuku. Vítěz každé kategorie si odnese šek na 1 000 dolarů. Další cenu stejné hodnoty udělují vybranému titulu diváci a konečně poslední, a vůbec nejdůležitější titul „Nezávislé hry roku" a pěkných



15 000 dolarů si odnese ten, komu je přiřčena cena Seamuse McNallyho.

Přínos celé akce možná není na první pohled patrný, avšak svou neoddiskutovatelnou hodnotu dozajista má. Všichni účastníci IGF se mohou svým projektem jen zviditelnit a hlavně navázat kontakty s mnoha jinými, podobně smýšlejícími lidmi. Ba co víc, někteří „nezávisláci" dostanou možnost prosadit se i ve vodách komerční sféry. V minulosti se to povedlo například firmě Vicarious Visions, která po vítězství v roce 1999 začala rychle expandovat a k dnešnímu dni má na kontě celou řadu titulů napříč existujícími platformami včetně Xboxové verze hitu Doomu III. Z letošních

MINIROZHOVOR – FLASH SOFTWARE



[?] Můžeš se nám v krátkosti představit?

[!] Jmenuji se Pavel Barák. Jsem 21letý student vysoké školy a kromě jiného vedu vývojový tým Flash Software. Máme na svědomí pár freeware a shareware her, z nichž za zmínku stojí hlavně série CrissCross a lehce infantilní hra Fuk.

[?] Je nám známo, že jsi s hrou Criss Cross 2 slavil nemalé úspěchy, můžeš je stručně nastínit? Pokud vím, jednu dobu se dokonce mluvilo o tom, že hra má vyjít jako „krabicovka" a být k dostání v obchodech... Proč to nakonec nevyšlo?
[!] CC2 jsme od začátku plánovali tak, aby byl pro české hráče zcela zdarma a v cizině si ho museli lidé koupit. Hra je hodně postavená na práci s jazykem, takže nebyl problém, že by si cizinci stahovali českou free verzi. Ihned po vydání v ČR zaznamenala hra relativně velký úspěch. Podařilo se nám s ní vyhrát soutěž Becher Game a následně byla též vyhlášena freeware hrou roku. A díky tomu si nás všiml jeden český distributor, který nám nabídl, že hru vydá v zahraničí jako budget. Vše vypadalo slibně, a to až do té doby, než došlo k přesnému vyjasnění smluvních podmínek a podpisu smlouvy. Řekněme, že některé zásadní věci nebyly vůbec podle toho, na čem jsem se původně dohodli, a tak jsme smlouvu nakonec nepodepsali. A vydali se cestou „distribuce na vlastní pěst" – tedy prodej hry jako shareware.



[?] Chceš tím říct, že jste se na něčem konkrétním dohodli, ve smlouvě to bylo zcela jinak a vy to zjistili, až když jste ji měli podepsat?
[!] Jednali jsme telefonicky nebo přes e-maily a spíš to bylo tak, že jsme měli nějaké konkrétní požadavky a distributor na nás postupně tlačil, abychom je snížili co nejvíce. No a ve smlouvě pak nakonec byly ještě nižší. Navíc úplně na začátku jsme se dohodli, že hra bude v jedné jazykové mutaci, o čemž se vedla následná jednání – kdo zajistí překlad a podobné věci. A ve smlouvě pak najednou bylo, že výsledná hra bude obsahovat 2 jazykové verze. Nemůžu říct, že by nás distributor chtěl úplně podvést, to ne, ale bylo tu pár věcí, které na nás působily dost nedůvěryhodně. Takže jsme od toho radši včas odstoupili.

[?] To byly podmínky natolik nevýhodné, že jste se raději vydali vlastní cestou? Nelitoval jsi toho pak někdy? Přece jenom ten pocit mít v portfoliu krabicový produkt tě nelákal?
[!] Jo, ten pocit mě lákal. To, že bych měl něco v portfoliu, mě až tolik nebere. Ale prostě jít do obchodu a tam vidět v regálu vlastní dílko, to je snad sen každého vývojáře. Jenže je nutné si uvědomit, že smlouvou se člověk zavazuje k určitým věcem. Třeba poskytnout kdykoli komukoli technickou podporu. Každopádně zatím jsem svého rozhodnutí nelitoval. V té době jsme prostě volili mezi budgetem a sharewarem. Nebylo to tak, že když nám nevyjde budget, bude konec světa :-). Nakonec pro nás vyhrál shareware a mě těší, že někde v USA, Anglii nebo Finsku existují lidé, kteří naši hru hrají a navíc se jim natolik líbí, že za ni byli ochotni zaplatit.

[?] Myslíš, že shareware byla správná cesta a hodláte se k ní nadále i v budoucnu uchylovat?
[!] To je otázka. Češi, co prodávají shareware hry v cizině, se dají skoro spočítat na prstech jedné ruky. A všichni s tím víceméně začínají. V této oblasti nikdo nemá velké zkušenosti a dá se říct, že na výsledcích je to vidět. Člověk nadšený z úspěchu v Česku si myslí, jak jeho hru budou hrát i v cizině a jak to všechno bude klapat. Zapomíná na fakt, že důležitější než samotná hra je u sharewaru správný marketing. My jsme udělali chybu, takže rok 2004 byl pro CC2 dost propadák. V letošním roce se nám daří lépe, ale stále to ještě není úplně ono.

Že v této cestě pokračujeme, potvrzuje naše poslední hra Fuk, která je opět u nás freeware a v cizině za poplatek.



vítězů nesmíme opomenout autory povedené hříčky Alien Hominid, jejichž tvůrcům se dostalo cti portovat své flashové dílko na konzole PlayStation 2, Xbox a GameCube. A to se tvrdilo, že flashové hry mimo internet nemají budoucnost…

Uspořádat soutěž podobného rozsahu jako IGF by v našich podmínkách mohlo být jako holé šílenství. I u nás mají nezávislé hry dostatek fandů, čehož důkazem může být i nově vzniklá Koncept revue, kterou iniciovali vývojáři sdružení kolem serveru České Hry. Primárním úkolem soutěžících bylo vytvořit nápaditý, inovativní či jinak netradiční příspěvek na téma „útěk". I přesto, že se jednalo o první kolo soutěže, objevilo se celkem 9 projektů, jejichž autoři si nakonec rozdělili ceny za více jak 250 000 Kč.

MINISLOVNÍČEK POJMŮ

Budget – nízkorozpočtový titul, prodávaný za nižší cenu
Freeware – tzv. volný software; program, za jehož používání nepožaduje autor žádné poplatky
Indie hra – nezávislá hra
Shareware – program, který se chová jako „demoverze", dokud není zaregistrován, za registraci požaduje autor menší poplatek
Trial – obdoba shareware s rozdílem, že jsou vám po dobu 30 dní zpřístupněny všechny standardní funkce
Reklamní hra – hra, která byla vytvořena na zakázku za účelem propagace určitého výrobku nebo značky



Nezávislost až do konce?

Jak z výše uvedených řádků vidno, nezávislé hry ani v nejmenším nejsou jen lacinou zábavou pro bandu šílenců. V našich podmínkách se jimi zatím z dlouhodobé perspektivy nijak uživit nedá, ale na druhou stranu mohou představovat vhodnou alternativu ke stále se opakujícím námětům z řad komerčních her. Nicméně je třeba si správně vybírat a nepozřít vše, k čemu se dostanete, mohlo by vám z toho být mnohdy pěkně špatně.

Možná se to nemusí zdát, ale nezávislé hry žijí v úzké symbióze s hrami komerčními. Demagogicky tvrdit, že budoucnost má pouze ta či ona skupina, by bylo skutečně krátkozraké. Nezávislé hry velkou měrou ovlivňují ty komerční a naopak, ač to možná není tak úplně zřejmé. My, jako hráči, můžeme jen doufat, že tvůrci (a hlavně vydavatelé) se nebudou bát experimentovat a budou z rukávu sypat jeden originální nápad za druhým. Není to možná ani přání, jako spíše utopický výkřik do tmy, ale co kdyby – třeba naše volání někdo uslyší.

KDE BROUZDAT?

Informace o nezávislých hrách:
České Hry – www.ceskehry.cz
Bytten – www.bytten.com
DYI Games – www.diygames.com
Freelance Games – www.freelancegames.com
Garage Games – www.garagegames.com

Freeware / Shareware hry:
Alien Hominid – www.newgrounds.com/portal/view/59593
Game Tunnel – www.gametunnel.com
I Wanna Play – www.iwannaplay.com
Pop Cap Games – www.popcap.com
Reflexive Arcade – reflexive.net
The Daily Click – www.create-games.com

Česky o hrách zadarmo:
FreeHry – www.freehry.cz
Freegame – www.freegame.cz
PlneHry – www.plnehry.cz
Herni Svět – www.hernisvet.cz

Soutěže:
Independent Games Festival – www.igf.com
Koncept Revue – www.ceskehry.cz/index.php?id=revue



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Výrobce Bethesda Softworks **Distribuce v ČR** Neoznámeno **Homepage** www.elderscrolls.com **Datum vydání** 1. čtvrtletí 2006

Fantasy svět, který ještě nikdy nebyl rozlehlejší, krásnější a propracovanější

Pokud byste se deseti vybraných fandů žánru RPG zeptali na jejich oblíbenou hru, alespoň polovina z nich by jmenovala ságu The Elder Scrolls. Ta navzdory více jak desetileté existenci dosáhla největší slávy až v létě roku 2002, kdy byl vydán třetí díl s podtitulem Morrowind. Jeho předchůdci nebyly hry vyloženě špatné, ale kvůli mnoha chybám a nedodělkům nemohlo mnoho příznivců přijít Bethesdě (výrobci) na jméno. Nedostatky jsou ale zapomenuty a jelikož jsou práce na dalším pokračování v plném proudu, nic nám nebrání, abychom se na něj blíže podívali.

Za devatero horami

Příběh Oblivionu, jak zní podtitul čtvrtého dílu, se bude časově odehrávat po událostech [illegible] Morrowindu, avšak s jeho dějovou linií nebude mít nic společného. Výkonný producent Todd Howard se v jednom z rozhovorů vyjádřil ve smyslu, že lidé v Bethesdě mají rádi, když hra stojí na svých vlastních základech a nesnaží se čerpat z již existujícího dobrodružství. To můžeme jen [illegible] bude děj obestřen mnoha tajemstvími.

Hned první se pojí k hlavnímu hrdinovi, kterého hráč nalezne po prvních minutách hry zavřeného v žaláři. Břímě osudu bude o to těžší, že nebude jasné, kdo je, proč musí odpykat svůj trest, co špatného spáchal a hlavně, kdy se dostane na svobodu. Všude budou viset velikánské otazníky a mnoho rozumu vám nepřidá ani scéna, jíž se po pár minutách sezení v žaláři stanete svědkem. Tajnými dveřmi se k vám přímo do cely připotácí smrtelně zraněný tamrielský císař a do ruky vám vtiskne Amulet králů. Máte jej skrýt před jeho pronásledovateli a především pak najít osobu, která by mohla zemi bez vladaře zachránit. Proč ale opouštět chladnou, leč jinak příjemnou podzemní kobku s vydobytky v podobě plesnivého chleba a podivně zapáchající vody, ptáte se? Je to nutné, protože po smrti císaře se z provincie jménem Oblivion, která byla výsostným územím nejrůznějších démonů, začíná šířit zlo. A pokud se nenajde někdo, kdo by se mu postavil, mohlo by dojít ke zničení celého království Tamriel. Holt když volá povinnost zachránit svět, je nutné poslouchat.

Tady by se hrál golf velmi špatně



A fakt odtamtud chceš [illegible]?



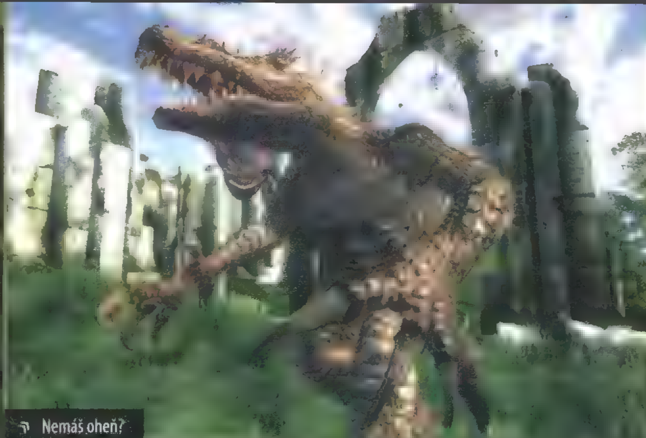
Boj je základ všeho

Dělat v dnešní době pořádné RPG bez bojů je asi jako poslat policistu na obchůzku bez bloků na pokuty. Už v původních dílech The Elders Scrolls hrála akční složka nezanedbatelnou roli a v případě Oblivionu tomu nebude jinak. Někdo možná bude překvapen, jelikož autoři se rozhodli právě systém potyček z gruntu přepracovat. Za tímto účelem vznikly tým vývojářů původně vyvinul tři zcela odlišné soubojové systémy, z nichž se vybral ten nejvíce vyhovující potřebám hry. Hlavním cílem bylo nabídnout vizuálně přitažlivý zážitek se spoustou možností a minimální účastí náhodného prvku. Právě na jeho přemíru se totiž v minulosti z úst spousty

Jó, archeologický nálezy, to bylo vždycky moje

hráčů snášela slova kritiky, protože byl hodně neprůhledný a papírově silnější postava mohla dostat na frak od slabšího protivníka. Toho bychom se už dočkat naštěstí neměli. Vše bude založeno na předem daných a na první pohled srozumitelných statistikách. V souvislosti s bojem musí dříve či později přijít řeč na míru násilí a jak sami autoři přiznávají, po této stránce nechtějí hráče nijak ochudit. Krev, odřezané končetiny či vyhřezlá střívka nebudou rozhodně samoúčelná, ale jejich role bude úzce souviset s filosofií tvůrců, kteří by rádi nabídli co nejrealističtější prožitek. Zároveň by však údajně Oblivion měl jít dohrát i bez nutnosti vytažení meče z pochvy, což se ani nechce věřit.

Ačkoliv svět Morrowindu nabídl bezmeznou svobodu, kdy bylo možné dlouhé hodiny jen bloumat po krajině, prozkoumávat ji a plnit generované questy, spoustu hráčů to znechutilo. Na jednu stranu je příjemné mít možnost dělat vše, co se vám zachce, na druhou může být přílišná svoboda kontraproduktivní. „Kam se mám přesně vydat?", „Co mám dělat?" volali někteří. Pokud se problém týkal i vaší osoby, není potřeba nadále zoufat. Nářky se donesly až do kanceláří Bethesda Softworks a tamější vývojáři se na ně rozhodli odpovědět. Do hry se proto zakomponují určité prvky, díky kterým by se hráč neměl nudit a vždy by měl znát svůj cíl. Pořád bude na co koukat a všude se bude něco dít. Alespoň tak by tomu mělo být v nejideálnějším případě. Lepší orientaci by měly napomáhat i přepracované nástroje pro navigaci, což je případ dynamického kompasu, který vám vždy ukáže cestu k nejbližší jeskyni či hnízdu potvor.



Nemáš oheň?

Obrovský svět na čtvrtou

Dlouhou dopředu se spekulovalo o velikosti herního světa a některá média dokonce informovala, že má být menší než v Morrowindu. Nepodložené předpovědi se naštěstí nepotvrdily, ba co víc, svět nebude stejně rozsáhlý, ale daleko větší. Jak je z obrázků patrné, po kraji se budete moci prohánět na koni, což je nejenom efektní, ale i efektivní, protože dlouhé vzdálenosti překonáte snadněji. Vedle toho by měla být k dispozici mapa pro rychlejší cestování, i když se dozajista najdou tací blázni, kteří si budou vše chtít projít pěkně po svých. Ale prosím, jak je libo.

Jistě mi dáte za pravdu, že není nic žalostnějšího, než v takovémto rozsáhlém světě koukat celou dobu na hloupé nehratelné charaktery s inteligencí šumící trávy. Tomu by se mělo předejít použitím velice zajímavé novinky nazvané „Radiant AI". V podstatě se jedná o systém ne nepodobný The Sims, díky němuž se každá asi z tisíce počítačem ovládaných postav bude chovat zcela dle svého uvážení s cílem naplnění svých povinností nebo přání. A je přitom jedno, zda u toho budete, či nikoli. K dokonalejšímu obrazu reality bude napomáhat i fakt, že jednotlivé postavy budou reagovat samy na sebe. V praxi to znamená třeba následující: Když bude nebožák shánět potravu a z nouze se změní ve zloděje, může skončit za mřížemi. Tedy za předpokladu, že jej při zločinu někdo chytí. Což platí i pro vás. Pokud budete spatřeni, jak se s někým perete, svědek si to bude pamatovat a je pouze na něm, jak s danou informací naloží a jak se k vám bude posléze chovat.

Oblivion by prý měl jít dohrát i bez nutnosti vytažení meče z pochvy



Fakt, nejdu na maškarní, věř mi

Michal Adler, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

JAK TO TENKRÁT BYLO?

Nejmilovanější i nejzatracovanější RPG série všech dob, tak by se dal stručně popsat svět The Elder Scrolls. Co předcházelo Oblivionu?

The Elder Scrolls: Arena

První část sagy The Elder Scrolls: Arena vyšla již v roce 1994 a téměř ihned po vydání se stala hitem. A to navzdory tomu, že původně prodávaná verze nešla bez opravných patchů vůbec dohrát – ve hře totiž chybělo několik postav, které vám měly zadat důležité questy. I když se psal rok 1994, hra vypadala na tehdejší dobu v rozlišení 320×240 s 256 barvami naprosto úžasně, na čemž měl hlavní podíl ucházející 3D engine. Ten je sice na hony vzdálen všemu, co tu máme dnes, ale tenkrát mimo prostinkých textur a výlučně pravoúhlých chodeb podporoval třeba změny denní doby nebo počasí. Nebýt zmíněných chyb, mohl být úspěch ještě větší, protože tak rozsáhlý svět překypující životem nabízela jen málokterá tehdejší hra.

The Elder Scrolls II: Daggerfall

Na vydání nástupce Areny se muselo čekat dva dlouhé roky. A nebylo to čekání hezké – hra byla k lítosti hráčů několikrát odložena a v okamžiku, kdy vyšla, začali někteří fandové vývojáře z Bethesdy proklínat. Daggerfall si sice ze svého předchůdce vzal všechno dobré a spoustu věcí navíc přidal, ale bohužel přinesl stejné neduhy, jakými disponoval první díl. Titul byl opět prolezlý bugy natolik, že hraní v některých částech bylo doslova utrpením. Na druhou stranu pozitiv a zajímavých novinek bylo přece jenom více, takže jsme to byli ochotni s menším přivřením očí tolerovat.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Zbožňovaný Morrowind se sice objevil až roku 2002, což by mohlo znamenat, že na něm autoři pracovali od dob vydání Daggerfallu, ale není tomu tak. Předtím byly bez většího ohlasu vydány dvě hry z universa The Elder Scrolls a to The Elder Scrolls Legends: Battlespire a The Elder Scrolls Adventures: Redguard. Morrowind byla bomba, která nás všechny přesvědčila, že Bethesda umí dělat hry výtečně hratelné, skvěle vypadající a téměř bezchybné (konečně!). Obrovskou volností, kterou Morrowind nabídl, si hra získala srdce nejednoho fandy žánru, ale hlavně ukázala, že průměrná herní doba nemusí být prachbídných 10 hodin. Celosvětový úspěch vyústil ve vydání dvou datadisků a začátek prací na dalším pokračování. Ale to je už jiná pohádka…

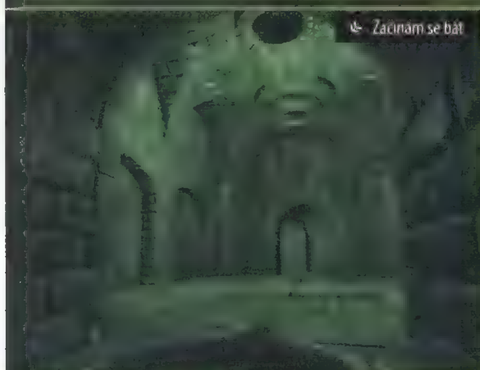
JAKÉ NÁS ČEKAJÍ RASY?

Pokud čekáte, že se na vás s příchodem Oblivionu vyvalí tucet nových ras, musíme vás zklamat. Bohužel, autoři v tomto směru hodně lpí na tradicích, a tak nám nabídnou všechny rasy známé z Morrowindu. Dojde tím pádem na nejrůznější zástupce lidí (Nordi, Imperiálové, Redguardi…), elfů (temní, lesní…), orků, dvou zvířecích ras (Khajiits – kočkolidi, Argoniani – ještěrčí lidé). Ti všichni budou mít specifické perky, síly a jistou míru individuálního přizpůsobení, když s nimi budete hrát.

Postava, jakou chcete

Chcete být mnich a celý den se věnovat duševní očistě? Žádný problém! A co třeba silný gladiátor vycvičený pro boj v aréně? Nebo někdo úplně jiný? Klidně můžete, na své by [illegible] měli přijít jak milovníci [illegible] s [illegible] krve, tak i méně akčněji založení jedinci. Dočkat bychom se měli všech frakcí známých z minula s tím, že došlo k jejich viditelné polarizaci. Obecně se dá říci, že bojově orientovaní lidé a mágové reprezentují dobro a zlodějíčci a tzv. Temné bratrstvo to špatné, co na světě kdy vzniklo. Jak sami autoři dodávají, jenom questy pro jednotlivé spolky by jinde vydaly na celou hru, takže se máme těšit na královskou zábavu na desítky hodin.

Těšit se můžeme i na otevřený systém vývoje postavy známý již z minula. Někteří jej sice nelichotivě označili za nevyvážený, nicméně tvůrci na své dílo nezanevřeli; kladné ohlasy zdaleka převažovaly. Vše bude i tentokrát založeno na schopnostech a pro úspěch a související odměny se budete muset chovat dle zásad třídy, kterou jste si zvolili. Ke zdárnému konci se bude možné dopracovat mnoha způsoby a je jen na vás, zda si vyberete cestu boje, magie nebo částečného utajení. Právě stealth stránku zásadní měrou ovlivnil Emil Pagliarulo, jeden z tvůrců série Thief, který nastoupil do Bethesdy.


Začínám se bát


Bude guláš!

Grafické hody

I když se první zárodky Oblivionu začaly rodit již v roce 2002 po vydání Morrowindu, dovolím si i přesto sebevražedně tvrdit, že po grafické stránce hra patří k tomu nejlepšímu, co příští rok vyjde. Dlouho dopředu se říkalo, že čtvrtý díl The Elder Scrolls má být připravován pro konzole nové generace, což je jeho jednoznačné plus, protože vývojáři neměli svázané ruce dnešními technologiemi. Ostatně stačí jeden pohled na obrázky a máte jasno. A hlavně zavřete pusu, ať si Doupátko neposlintáte. Otázku náročnosti hry na výkon PC ponechme raději stranou, protože bychom se pohybovali pouze v oblasti spekulací.

Kompletní výčet nejrůznějších efektů, jež bude hra využívat, by vydal na několik stran, proto se obšírnějšímu popisu raději vyhnu. Na první pohled je znatelná hra světla a stínu, kdy se například stěny podzemních kobek bud[illegible] lesknout od vlhkosti. Velkou pýchou a[illegible] dobře vypadající lesy, v nichž paprsky světla protínají koruny jednotlivých stromů, vymode[illegible] precizností. Pro větší sžití [illegible] okolím [illegible] alistických obličejů, [illegible] emoce daného [illegible] tavy tak nebudou [illegible] K úplné dokonalosti [illegible] engine Havok, díky němuž by [illegible] jít manipulovat se [illegible] a zařídit si třeba vlastní domov.

Bethesda podporuje komunitu

Nevím, kolik z vás si všimlo, že k plné verzi Morrowindu byl přibalen i editor, s jehož pomocí mohl téměř každý vytvářet nová dobrodružství a rozsáhlé plug-iny do původní hry. Jak Todd Howard prozradil v jednom z rozhovorů, jeho vydání bylo víceméně pouze experimentem.



JAK SE TĚŠÍME:

Tvůrci si nebyli jisti, zda se vůbec najde někdo, kdo by chtěl tvořit pro Morrowind přídavky. Výsledek ale předčil všechna očekávání. K Oblivionu proto bude také přibalen tzv. Construction Set, který by neměl být tak náročný na obsluhu jako jeho předchůdce. Nechejme se překvapit, jaké bonbónky si na nás fanoušci hry přichystají.

TĚŠÍME SE:

- Fantastická grafika
- Desítky hodin zábavy
- Hutná atmosféra
- Rozmanitý překrásný svět

BOJÍME SE:

- Nedodržení data vydání
- Vybalancování vývoje postavy

KŘÍŽOVÝ VÝSLECH

[?] Kde se hra bude odehrávat?
[!] V říši Tamriel, přesněji v hlavní provincii Cyrodiil.

[?] Co je vlastně Oblivion?
[!] Jsou to krajiny nacházející se pod Tamrielem, symbolizují peklo.

[?] Jak to bude s kamerou?
[!] Bude možnost si zvolit pohled první nebo třetí osoby.

[?] Kolik bude druhů nepřátel?
[!] Plánováno je na 40 různých typů včetně draků a goblinů.

[?] Jaké budou HW požadavky?
[!] Zkuste hádat…

[?] Bude možné si hru vyzkoušet ještě před vydáním?
[!] Ano, plánuje se nabírání externích betatesterů, jakmile to bude potřeba.

[?] Na jakých platformách se hra objeví?
[!] PC, PlayStation 3, Xbox 2.

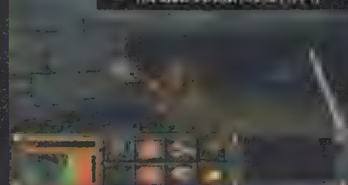
[?] Bude hra obsahovat i multiplayer?
[!] Ne, s tím se bohužel nepočítá.

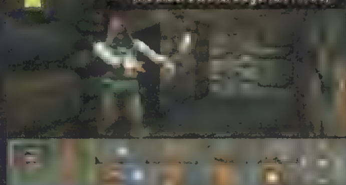
Jednoznačná volba

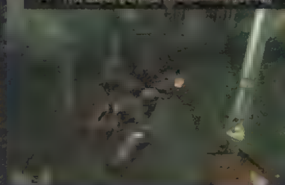
I když nás od vydání hry dělí přinejmenším rok, nešetříme optimismem. Kluci a holky z Bethesha Softworks asi nešlápnou vedle. Zkušeností mají na rozdávání, nápadů spoustu a vůbec, kdo z vás by odolal dokonalému grafickému pozlátku s desítkami hodin excelentní zábavy? Může vůbec někdo o úspěchu tohoto titulu pochybovat? Stát se může v podstatě cokoliv, ale prozatím vše míří k jedinému scénáři: ke stvoření hry, na kterou budeme po vydání ještě dlouhé měsíce vzpomínat.

V případě Oblivionu není třeba sáhodlouhých přání a požadavků. Stručně a jasně – čekáme nejlepší RPG všech dob!

TAK JDE ČAS


The Elder Scrolls: Arena (1994)


The Elder Scrolls: Dagerfall (1996)


The Elder Scrolls: Morrowind (2002)


The Elder Scrolls: Oblivion (2006?)


Je někdo doma?


Jsem to ale jinoch k pohledání


Fuj, bejk, to jsem se lek!

Skřítek, možná mi přinese štěstí


Výrobce Plastic Reality Technologies **Vydavatel** Cenega Publishing **Distribuce v ČR** Cenega Czech **Homepage** www.elmatador-game.com **Datum vydání** 3. čtvrtletí 2005

Jan Morkes, Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

El Matador

Akce, která chce být protidrogovým Maxem Paynem

Málokterá česká hra má takové ambice. Uspět v elitní společnosti nejlepších her z celého světa by chtěl každý. El Matador od brněnských Plastic Reality Technologies si k tomu vybral cestu z nejobtížnějších. Latinskoamerická hra totiž hodlá uspět v asi nejnabitějším žánru akčních her z třetí osoby. Jak toho chtějí tvůrci dosáhnout, co nového do žánru El Matador přinese a co vlastně znamená podtitul „taktická akce se stealth prvky", nám pověděl Michael Lekovski, hlavní designér hry.

[?] Máte za sebou logickou hříčku, strategii a nyní se chystáte na akci. Dá se při žánrových skocích využít zázemí a zkušeností z předchozích projektů?

[!] Samozřejmě. Kromě toho, Plastic Reality Technologies tvoří talentovaní lidé, kteří už mají něco za sebou a jejichž společným cílem je dělat dobré hry. Je za tím obrovské množství práce, ale faktem zůstává, že za necelé čtyři roky jsme se ze skupiny nadšenců vypracovali na profesionální tým, který má nejen dobré jméno, ale především výsledky.

[?] Proč jste se rozhodli „pro taktickou akci se stealth prvky"? Máte pocit, že na trhu podobná hra chybí?

[!] Děláme hru, která je sice akční, ale přinese i něco navíc. V El Matador vystřílíte tuny olova, až z něj nepřítelí ztěžknou nohy – nebo hlava – podle toho, kam jej trefíte:-), ale zároveň budete moci využít i výhod skrytého pohybu. Představte si prostor, který je velmi dobře střežen v jednom směru a frontální útok vás může stát víc, než jste ochotni riskovat. Když ale skrytě obejdete první hlídky a tiše zlikvidujete protivníka, který stojí vzadu u pick-upu s namontovaným kulometem, máte při jeho použití najednou převahu, jež rozhodne ve váš prospěch.

Tohle je vlastně názorná ukázka toho, co lze v El Matador hledat pod označením taktická [illegible] se stealth prvky. Her, v nichž si hráč může zv[illegible] postup, není mnoho a přitom jsou po stránce [illegible]telnosti velmi atraktivní. Každý si v nich to[illegible] to svoje. Proto jsme se pro tento žánr h[illegible]

[?] Hra se bude odehrávat ve Střed[illegible] Americe. Vycházíte z podrobného zkoum[illegible] reálií, nebo spíše volně uzpůsobujete zvolen[illegible] prostředí svým potřebám?

[!] Dva členové našeho týmu navštívili Střední a Jižní Ameriku a získali množství materiálu. Také nám pomohlo studium literatury a dalších zdrojů. Naše představy jsme rovněž konzultovali s lidmi, kteří pocházejí přímo z této oblasti. Poměry, které tam panují, jsou na míle vzdáleny tomu, na co jsme zvyklí v našich zeměpisných šířkách. Přestřelky gangů, atentáty na úředníky a představitele státní správy, obrovská míra korupce. To vše je na denním pořádku.

Boj s organizovaným zločinem je v takovém prostředí velmi obtížný. Drogoví narkobaroni [illegible]ónů pesos, což jsou řádově tisí[illegible] každého poctivého policisty. [illegible] to se promítne do hry. Podobným [illegible] ne hrdina naší hry.

[illegible]ci jsme se drželi reality v maximální [illegible]e. Samozřejmě že v konečném důsled[illegible] hru a všechno tomu musí být podřízeno, [illegible]prostředí a některé situace, ve kterých se [illegible]nete, vychází ze skutečnosti. Pokud se chcete [illegible]zvědět víc, sežeňte si březnové číslo National Geographic, kde je článek o Medellínu, nechvalně proslulé kolumbijské metropoli. A nebo si počkejte na El Matador, který vás do tohoto města drog zavede také.

[?] Jak reálné bude zobrazení fungování organizace DEA? Máte nějaké konzultanty se zkušenostmi z podobných operací?

[!] El Matador je příběhem jednoho muže. Tuto stránku hry jsme původně chtěli rozvést, ale nakonec jsme od toho upustili. Ve hře se objeví

reference na práci DEA, ale nejsou to nosným prvkem hry. Práci DEA poznáte asi v takové míře a úhlu pohledu jako zákulisí policie v Max Payne 2.

[?] Slibujete možnost tichého plížení i brutální akce. Která ze složek bude hrát hlavní roli (lépe řečeno bude nejvíce využívaná)?

[!] Jak bylo naznačeno už v úvodu, dominantní složkou hry je ta akční. Lze říci, že akčně můžete projít prakticky celou hru, ovšem velké množství situací můžete vyřešit i jinak. Protivník reaguje dynamicky na váš postup. Když se vrhnete na skupinu nepřátel, rozhodnou se, co udělají. Pokud mají dostatečnou převahu, pustí se do vás bez pardonu, a pokud nejste opravdu dobrý střelec, je skoro jisté, že na zemi skončí váš hrdina.

[?] Bude hráč někdy okolnostmi donucen postupovat tiše a nikým nezpozorován, nebo mu dáte vždy úplnou volnost?

[!] Cílem je navodit situaci, kdy se hráč chová přirozeně a v souladu s posláním, které má. Když je úkolem hráče dostat bosse, obklopeného silnou ochrankou, je možné, že se mu jej podaří zneškodnit, ale stejně tak se může stát, že boss ve zmatku unikne. V takové situaci je dobré trochu postup promyslet a třeba se pokusit najít nějakou slabinu, která by vaše šance zvýšila. Lokace, které by vyžadovaly pouze skrytý pohyb, ve hře nemáme. Jsou zde ale situace, kdy je použití jednoho ze zmíněných postupů vhodnější.

[?] Když se řekne taktická akce, většina hráčů si představí komando vyzbrojené vysílačkami a operačními plány. Jak ale dosáhnete taktiky v El Matadorovi, když v něm bude hráč ovládat pouze jednu postavu?

[!] V El Matador se budete účastnit několika policejních razií. Vaše postava ale není tím, kdo akce plánuje. Je speciálním agentem, jakýmsi exekutorem, který vykonává rozkazy. Tyto skupinové akce mají svojí formou nejblíže k tomu, co jste mohli vidět v Call of Duty.

[?] Jak rozsáhlá budou prostředí jedné „mise"? Půjde spíše o lineárnější, nebo o více otevřené mapy (s rozmanitými možnostmi postupu)?

[!] Rozsah je velmi rozmanitý a je podřízen především příběhu a tempu vyprávění. Od mise trvající několik desítek minut po třeba dvě tři hodiny dlouhý časový úsek, který budete potřebovat k jejímu dokončení. V konečném důsledku nelze mluvit o misích jako takových. Příběh je rozdělen do několika kapitol, každá z nich má jinou délku a vypráví jiné události. Děj v nich je zpravidla lineární, jen postup k dosažení cíle se může lišit podle stylu hry.

[?] Kde se všude budou odehrávat? Půjde v nich jenom o konflikt s narkomafií?

[!] Ano, v El Matador jde „jenom" o konflikt s narkomafií :-) Ve všech filmech s Jamesem Bondem jde vlastně jenom o to vyřídit padoucha, který chce ovládnout svět. Asi proto je těch filmů tolik a točí se už 40 let. Téma boje s organizovaným zločinem je velmi rozsáhlé a když vezmeme jenom tu „malou část", kterou tvoří boj DEA proti jihoamerickým drogovým kartelům, máme před sebou obrovské téma pro zpracování.



INGREDIENCE

El Matador se nechal inspirovat prvky z několika příbuzných her. Které to jsou?

Max Payne – I když na rozdíl od newoyrského policisty bude hrdina El Matadoru čas od času doprovázen svými kolegy z protidrogových jednotek, obě hry pojímají děj jako heroický příběh jednoho muže.

Call of Duty – Vyprávění děje má být nepostradatelnou součástí hry, z toho důvodu budou ve hře přítomny i naskriptované události ve stylu jedné z nejatmosféričtějších akcí všech dob. El Matador si zároveň propůjčuje pojetí nezávisle fungujících spolubojovníků, kteří se čas od času objeví po vašem boku.

Vietcong – Zelená je dobrá. I když Kolumbii dělí od Vietnamu hezkých pár tisíc kilometrů, džungle je tím, co obě spojuje. A s ní koneckonců také prostředí. Uvidíme, zda se El Matadoru podaří nasměrovat herní tvůrce do Latinské Ameriky tak, jak se to podařilo Vietcongu v případě vietnamské války.

Splinter Cell – El Matador v žádném případě není stealth akcí, nicméně tichý postup rozhodně nevylučuje. Z toho důvodu jistě oceníte ukazatele hluku a další pomůcky, které jako by vypadly z batohu Sama Fischera.





MEDELLÍN – SVĚTOVÉ DROGOVÉ CENTRUM

Ve světě nechvalně proslulý Medellín je druhým největším kolumbijským městem. Žijí zde bezmála tři miliony lidí, což je jedenáctina obyvatel země. Počet obyvatel však není důvodem, proč je Medellín známý po celém světě. Za tuto „vizitku" může fakt, že se na začátku devadesátých let stal centrem nelegálního obchodu s drogami, který vedl nechvalně známý Pablo Escobar do té doby, než byl obklíčen a zastřelen místní policií v roce 1993. Ani poté se situace v oblasti příliš nezlepšila. Vyřizování účtů mezi místními gangy, přestřelky, bombové útoky v ulicích, to vše je zde až příliš obvyklým jevem.

Příběh je členěn do několika kapitol a zavede vás nejen do různých částí Latinské Ameriky, ale také do diametrálně odlišného prostředí. Uvidíte noční kluby, soukromou kliniku, luxusní hotel, ale i skrýše pašeráků, ulice měst jako Medellín, Bogota nebo Cartagena, paláce narkobaronů. Navštívíte také industriální prostředí – opuštěnou továrnu nebo přístav. Samostatnou část pak tvoří divočina kolumbijské džungle. Mise v El Matador jsou velmi různorodé a každá přináší něco nového.



Hlavní hrdina v akci



Malé auta se do města hodí nejen v El Matadorovi

zdrhnout, jiní se pustí do divoké přestřelky s muži zákona. Boss prchá mezi prvními, zatímco jeho ochranka kryje ústupovou cestu.

Je na hráči, aby bosse zadržel, ale v pekle, které se rozpoutá, to nebude nic snadného. Přestřelka totiž vzplane nejen mezi policií a narcos, ale i mezi jednotlivými gangy. Každý z vůdců gangu totiž má šanci, že se stane nejvyšším bossem, pokud nějaká nešťastná kulka trefí toho současného. A příležitost je třeba chytnout za pačesy nebo věci raději rovnou pomoct. Hudba, mlha, blikající světla a po zuby ozbrojená banda zabijáků, která střílí po všem, co se hne. A tam někde vpředu prchá člověk, kterého nutně potřebujete živého.

[?] El Matador má být filmovým thrillerem ztělesněným do hry. Znamená to také vyšší přítomnost naskriptovaných událostí?

[!] Samozřejmě, pokud chceme vyprávět příběh, musíme do hry vložit i naskriptované události. V tomto ohledu se hra podobá tomu, co znáte z Call of Duty.

[?] V rozhovorech vyzdvihujete příběh. V čem se skrývá jeho kouzlo (na první pohled by se mohlo zdát, že se jedná o tuctovou zápletku)?

[!] Dobře. Položme si základní otázky. V kolika hrách jsme měli možnost prožít na vlastní kůži střet s narkomafií? V kolika hrách jsme měli možnost v roli agenta DEA proniknout do prostředí jihoamerických drogových kartelů? Co víme o tomto prostředí?

Pokud si odpovíte na všechny otázky, zjistíte, že vás zřejmě čeká něco, co jste ještě neměli možnost poznat. El Matador je příběhem muže, jenž se dostane do konfliktu s nepřítelem, který není nějakým výmyslem. Je to skutečný protivník a možná bude



[!] Ano a ne. Pokud se budete vystavovat na otevřeném prostoru jako cvičný terč pro ostřelovače, je velmi pravděpodobné, že vás zabijí jednou ranou. Hra je ale především akční hrou a jako taková vyžaduje, aby hráč disponoval jakýmsi ukazatelem energie.

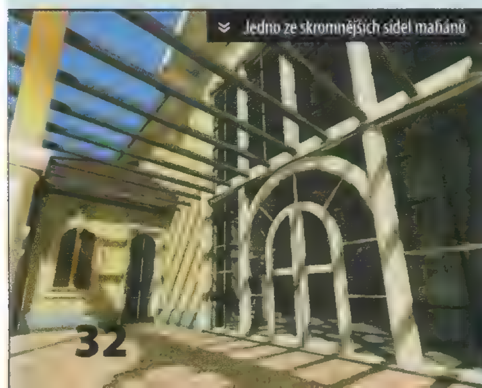
Nepřítel je rozdělen podle hierarchie, takže zde rozlišíte vůdce gangu od běžného člena gangu. Tito dva protivníci mají schopnosti podle svého zařazení v hierarchii. Když se to vezme zjednodušeně, první z nich vás dokáže zabít mnohem efektivněji než ten druhý. Je šéf, takže je lepší. V souboji tedy musíte postupovat podle toho, proti komu jdete. Mezi nejtvrdší protivníky patří bossové. Říká se jim El Patrónos a je zřejmé, že jsou nebezpeční nejen svými schopnostmi, ale také tím, že jsou obklopeni schopnými ochrankami.

[?] Stealth prvky znamenají plížení ve stínu, obcházení stráží, vyvarovávání se jakéhokoli šramotu – co všechno bude po této stránce hra sledovat?

Hlavním hrdinou je ranař ze staré školy a ne cvičená opice

[?] Můžete nám dát příklad nějakého úkolu?

[!] Teď právě pracujeme na části, ve které se hráč účastní razie v nočním klubu Baracuda. Šéf klubu je napojen na La Hermandad a má důležité informace, které mají pomoci DEA ve skládání střípků této skládačky. Razie probíhá v ranních hodinách, kdy je klub už zavřený, ale narcos jej ještě neopustili. Počítá se tržba a vyplácí se podíly pasákům a dealerům drog. Jednotliví pasáci se svými bandičkami grázlů se snaží vetřít do přízně bosse a vůbec mezi gangy panuje konkurenční boj. Když do klubu vpadne policie, někteří se snaží



Jedno ze skromnějších sídel mafiánů

nad jeho síly. Několik narkobaronů se spojí do společenstva nazvaného La Hermandad – Bratrstva, jehož cílem je dosáhnout dominantního postavení na trhu s kokainem. Vedle DEA se ale do věci vloží ještě třetí, velmi vlivná strana.

Nemusíte mít obavy, že by hra neměla v tomto směru co nabídnout. El Matador přinese tolik nového, že jej dokážete oproti konkurenci velice snadno identifikovat.

[?] Hra má mít také více konců – bude výběr některého z nich ovlivněn dlouhodobějším chováním, nebo rozhodnutím v klíčovém momentu?

[!] Původně zde skutečně bylo více konců, podle toho, jak se hráč v klíčovém okamžiku rozhodl. Při práci na příběhu jsme ale došli k závěru, že pouze jeden konec je logický a odpovídá událostem, které mu předcházely. Proto jsme se rozhodli alternativní konce vyřadit a s odstupem času je vidět, že volba byla správná.

[?] Jak moc reální chcete být vzhledem k akční složce? Bude jedna přesná střela znamenat konec hry?

[!] Využijete prakticky všechno zmíněné, ale nečekejte žádný Splinter Cell. Hlavním hrdinou je ranař ze staré školy a ne cvičená opice. Tomu odpovídá i charakter hry. Herní mechanika El Matador je založena na jiných principech a mnohem blíže má ke hrám typu Hitman nebo Max Payne.

[?] Důležitá určitě bude i umělá inteligence. Čím se El Matador může pochlubit v této oblasti?

[!] Pokud budete nějakou situaci zkoušet víckrát, je pravděpodobné, že nepřátelé se budou chovat odlišně. Nejlépe to asi můžeme popsat na příkladu: Zapletete se s nepřítelem a rozhodnete se pro agresivní postup „hurá na ně". Protivníci se ale začnou krýt palbou, aby ostatní mohli ustoupit za dostupné překážky a získat výhodnější postavení. Při druhém pokusu už budete opatrnější a rozhodnete se pro opatrné vykukování a ostřelování. Nepřátelé se skryjí, protože jim kulky sviští kolem hlavy, ale nevědí, odkud střelba přichází. Na chvíli ustanete, protože nemáte cíl. Chvíli to připomíná zákopovou válku, než druhá strana vyšle průzkumníka. Většinou nějakého „mukla", protože vůdce skupinky svoji hlavu ostřelovači nasta-

JAK SE TĚŠÍME:

vovat nechce. Průzkumník začne pátrat, a pokud se nic neděje, pomalu se k němu přidávají další. Jeden už je docela blízko, tak se rozhodnete vystřelit. Cíl padne, ale ostatní upřesnili vaši pozici, a i když se ukryjí, už vědí, kde se nacházíte. Po chvíli proti vám vyrazí frontálním útokem, využívajíce prostředí a krycí palby k tomu, aby se co nejlépe chránili. Dokonce mohou do podezřelého místa hodit granát a podobně.

Obzvlášť povedené jsou situace, kde vyšší boss pošle menšího i s jeho gangem proti vám. Zmíněný miniboss se hrne do útoku a jeho bandička ho následuje. Minibosse zastřelíte jako prvního a morálka jde do kolen. Sehraná parta se rozpadne a vy si s ní poradíte mnohem snadněji. Nepřítel dynamicky reaguje na váš postup a čím je protivník v hierarchii narkomafie výš, tím je zákeřnější. Ve spojení s odezvou prostředí lze narazit na situaci, kdy nepřítel postupuje za sudem, který si „koulí" před sebou. Samozřejmě do okamžiku, než mu do něj střelíte a sud exploduje.

El Matador má v podtitulu uvedeno „taktická akce" a tohle přesně máme na mysli. Pokud dojde k otevřenému boji, nebude proti vám stát dav tupých nepřátel, kteří vám skáčou do rány, ale vychytralý a zákeřný protivník, který mnohem radši uvidí kulku ve vašem břichu, než ve svém.

[?] Vrcholem hry mají být již zmiňované souboje s bossy. Jak budou probíhat a jak často se jich dočkáme?

[!] Představte si drogový kartel jako pyramidu. Nahoře může stát pouze jeden, ale pod ním se základna rozšiřuje a každý se snaží jakýmkoli způsobem dostat až nahoru. Když vyřídíte jednoho příslušníka kartelu, na jeho místo hned naskočí druhý, mnohdy ještě bezohlednější. Proto je tento boj tak obtížný.

Prakticky celou hrou se setkáváte s protivníkem, který má pevnou hierarchii, takže lze říci, že každý gang, na který narazíte, má svého vůdce. Ti jsou podřízení vyšším šéfům a ti zase dalším. Všechny konce nitek pak samozřejmě drží v rukou některý z narkobaronů. Nejvyšší bosse tvoří narkobaroni, jejichž kartely se spojí do La Hermandad. Souboje s arci-padouchy ale spadají do části hry, která je jakýmsi překvapením, takže ji podrobně nemůžeme popsat. Prozradíme jen, že každý z bossů je něčím specifický a boj proti nim bude vyžadovat vždy jinou taktiku.

TĚŠÍME SE:

- Nebezpečné prostředí plné nepřátel
- Zajímavě znějící kombinace taktiky a akce
- Stealth prvky v akčním hávu
- Netradiční prostředí

BOJÍME SE:

- Přílišné koncentrace bossů
- Jak dopadne umělá inteligence

Akční hrou, která vhodně kombinuje adrenalinové přestřelky, taktické prvky i občasné plížení za nepřátelské linie, pohrdne málokdo. Teď už jen zbývá, aby se tato uchu lahodící směs realizovala i v praxi.

KOLUMBIJSKÝ DROGOVÝ RÁJ

Když se řekne Kolumbie a drogy, znamená to především pěstování marihuany a hlavně koky. Ačkoli kolumbijská vláda za finanční podpory USA vede boj proti ilegálnímu pěstování koky, výrobě kokainu, jeho distribuci a převozu za hranice, nejsou výsledky uspokojivé. I když na jihu země bylo do roku 2002 zničeno za pomoci armády asi 84 250 ha koky, došlo na jiných místech dokonce k dalšímu rozšíření plochy, která na jaře 2002 činila podle některých odhadů asi 160 000 ha.



K růstu produkce přispívá především zvyšování ceny koky a kokainu na světových trzích. V polovině 90. let se za 1 kg kokových listů platilo 0,45 USD, v roce 2002 jejich cena stoupla na 3,50 USD. Cenový růst je zajímavou ekonomickou alternativou pro campesinos (místní chudí rolníci a další vesničané), ale také pro kolumbijskou guerillu a polovojenské ilegální organizace, které jsou financovány právě z obchodů s drogami.

Zdroj: Agronavigator

[?] V čem se liší Xboxová verze a její vývoj?

[!] Ještě se nerozhodlo, zda mezi verzí pro PC a Xbox bude nějaký rozdíl. Je to ale běžná praxe a tuto možnost nevylučujeme. V této fázi vývoje jsou ale obě verze identické.

[?] Kolik vývojářů na obou verzích pracuje?

[!] El Matador je projektem, kterému se věnuje celý tým Plastic Reality Technologies. Aktuálně to znamená asi 20 lidí s tím, že jak práce postupuje, tým se rozrůstá o další posily.

Advent Rising

Matrix trochu jinak

S příběhy v komerčních hrách je to mnohdy jako s papírovou ruličkou uprostřed toaletního papíru. Je nepostradatelná, ale ryze účelová, z nejlacinějšího materiálu. Chvíli se kolem ní točí veškeré dění, avšak když je po všem, letí do koše. Jen málokterý titul má ve vínku zápletku, na kterou se vzpomíná i po jeho dohrání. Advent Rising byl donedávna znám především nálepkou „z pera Orsona Scotta Carda", což příběhové složce dává jisté záruky. Nyní však vychází najevo, že Advent Rising rozhodně nemá být pouhým prostředkem k vyprávění hlubokého příběhu. V západoamerickém studiu GlyphX se rodí komplexní herní organismus, který by nás měl oslovit na všech frontách.

Výrobce GlyphX Games **Vydavatel** Majesco Games Inc. **Distribuce v ČR** Zatím není **Homepage** www.adventtrilogy.com **Datum vydání** Květen 2005

Pohodlně se usaďte, první dějství začíná

Advent Rising, který se v obchodech objeví v květnu, představuje pouze počátek chystané trilogie. Autoři nicméně vsázejí na grandiózní entree a snaží se hráče strhnout megalomanskými výbuchy, břitkým střihem a zejména speciálními schopnostmi hlavního hrdiny. Pilot Gideon Wyeth je matrixovským Neem katapultovaným mezi hvězdné soustavy tisíce let do budoucnosti. Přemety přes hlavy nepřátel, zpomalené záběry na stoj na jedné ruce, zatímco druhou zaměstnává palba po desítkách nepřátel, to je hrubý popis Gideonovy práce. Veškeré dění rámuje pohled třetí osoby (s možností přepnout do vlastních očí, ovšem pouze pro přesnější zaměřování na Xboxu), který nejlépe dokumentuje akrobatické eskapády virtuálního atleta. Dle raných ukázek tak Advent Rising silně připomíná interaktivní film. Aby také ne, když byl jeho scénář pro film původně skutečně určen.

Zatímco ve většině díla Orsona Scotta Carda je lidstvo na postupu a celé sluneční soustavy se třesou před jeho rozpínavostí, v Advent Rising jsou dvounozí pojídači hamburgerů pouhým intergalaktickým mýtem. Řada druhů o různém počtu končetin však mezi počítáním vlastních nohou na kalkulačce přijalo proroctví o příchodu humanoidního mesiáše, který spojí roztříštěné národy galaxie. Jen Gideon a několik dalších vědí, že člověk není jen výplodem mimozemských vyprávění. Stejně tak poučená je ovšem i rasa seekerů, neboli hledačů, kteří po zbytcích lidstva systematicky pátrají a dávají rázným způsobem najevo, že jakýkoliv příchod spasitele by jim nadělal pořádný guláš v účetnictví.

Sám O. S. Card se pro interaktivní médium nadchl natolik, že se účastní většiny vývoje, nepředhodil tak tvůrcům na stůl pouze příběhový polotovar, jak bývá při najímání profesionálních spisovatelů zvykem. Gideonova cesta za dosažením statutu vyvoleného je jasně dána, ovšem pod Cardovou taktovkou pružně reagující na vývoj se můžeme těšit na desítky odboček od hlavního děje a množství postranních příběhů, týkajících se především velkého množství NPC. Stejně tak příběh nezůstane pouze v osidlech střihových scén, ale bude vytesán do průběhu celé hry.

Základní zbraní v Half-Life bylo páčidlo, zde to bude raketomet

Psychiatrův sen

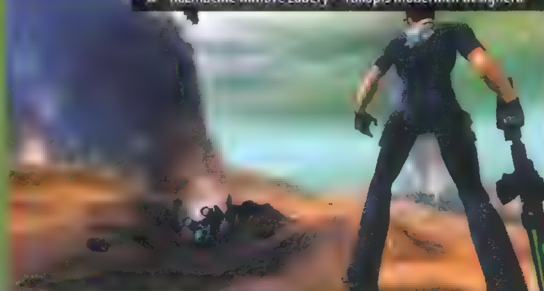
Nad moderním trendem využívání psychických sil ve hrách by zaplesal kdejaký cvokař. Prastarou myšlenku akce Jedi Knight, ve které jsme manipulovali s předměty pomocí síly, rozvinul před několika měsíci Second Sight a ani Advent Rising se nebude držet nazpátek. Autoři se chvástají prohlášením „základní zbraní v Half-Life bylo páčidlo, zde to bude raketomet". Na počátku hry bude skutečně odhalena většina zbraňového arzenálu. Advent Rising tak má naději na bryskní rozjezd, který nebude zdržovat oťukáváním protivníků primitivními klacky, ale vrhne hráče rovnou doprostřed víru velkorážních explozí. Pozvolný vývoj se dotkne až zmíněných speciálních schopností, které Gideon objeví s odkrýváním své cesty galaktického spasitele.

Se schopnostmi se pojí také vývojový strom, který ctí klasický princip – čím více budeš danou vlastnost používat, tím lépe ji ovládneš. Mezi šest základních vlastností se zařadí osobní štít, který můžeme na jedné z pěti vyšších úrovních materializovat do podoby samostatné bariéry. Telekineze zase nalezne základní použití při vytrhávání zbraní z rukou nepřátel, ovšem s trochou praxe nebude problém poslat jim na oplátku třeba noční stolek. A nejen jeden, manipulace s celou řadou objektů najednou je zcela v duchu efektních soubojů, kterými má Advent Rising zaujmout.

Čtveřice dalších schopností definuje Gideonovo pohybové nadání. Počáteční nesmělé pohopsávání vygraduje postupem času až ve slibovanou choreografii smrti, kterou by vesmírnému pilotovi mohl závidět i perský princ. Střelba obouruč v průběhu plachtění vzduchem nebude výjimkou. Samotné zbraně se zaměří především

ADVENT SHADOW – VE STÍNU SONY PSP

Advent Shadow by měl vyjít krátce po verzích pro PC a Xbox, přičemž nabídne příběh Advent Rising z mírně odlišného úhlu. Půjde o klasickou skrolovací hopsačku, ve které se ujmeme Marin, ženské postavy, jež se objeví i ve „velkém" Adventu. Jsme zvědaví, zda se hra zařadí k vedoucím titulům japonského cvalíka PSP.


Rozmáchlé filmové záběry – rukopis moderních designérů


Vozidla budou v Advent Rising na pořadu dne

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte



Světélkující kentauři?

[redacted]a futuristické těžké kalibry, a tak kromě raketometu potěžkáme i masivní [redacted] měli možnost v počítačové hře řídit.

Barevný vesmír

[redacted] licencovali úspěšný engine Unreal i s fyzikálním modelem Kharma, který by měl dodat veškeré akci patřičnou míru autentičnosti. Ne tak gra- [redacted] hudebních témat).

Advent Rising se mezi očekávanými tituly převaluje již dlouho, ovšem sám hlavní designér, Donald Mustard, přiznává, že hra byla ohlášena příliš [redacted] sci-fi záležitost.

TĚŠÍME SE:

Profesionální sci-fi příběh
Zběsilá akce s filmovými efekty
Gideonovy zvláštní schopnosti
Vývoj postavy

BOJÍME SE:

Na konzolích vypadá skvěle, ale co na PC?
Jen první díl trilogie – vydrží dech až do konce?

Představme si Matrix odehrávající se mezi několika vzdálenými planetami, s ještě větší kadencí efektních soubojů a mnoha speciálními schopnostmi. Právě takový by mohl být Advent Rising.

Čtenáři NAOSTRO: Vladimír Šimůnek

Nejznámější český herní skladatel



Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! V tomto čísle jste vyzpovídali nejznámějšího českého skladatele herní hudby, Vladimíra Šimůnka, kterého práce na hudebním doprovodu Mafie zařadila mezi špičku herně-hudební scény.



PROFIL OSOBNOSTI

Vladimír Šimůnek se zajímá o hudbu už odmalička. Poté, co si vyzkoušel skládání pro kytaru, si pořídil počítač Atari 1040 a několik syntezátorů a pokoušel se o komponování elektronické muziky. Začátkem devadesátých let založil skupinu Datwerk, se kterou vydal dvě alba. Později rozjel vlastní projekt Baykal, který se věnuje taneční hudbě a remixům pro různé české kapely (JAR, Monkey Bussines, Pražský Výběr). Také tvoří hudbu pro různé dokumentární filmy, znělky filmových kanálů (HBO) a reklamní spoty.

K tvorbě herní hudby se Vladimír dostal náhodou, díky nabídce týmu Phoenix Arts (Paranoia 2). Ve hře byly použity skladby Baykalu a také částečně muzika zkomponovaná přímo pro hru. Po této zakázce přišla nabídka na zhudebnění strategie Husita. V roce 2001dostal nabídku od Illusion Softworks k vytvoření hudby pro Mafii, která jej přinejmenším mezi herní veřejností proslavila (hrála se kupříkladu na koncertě herní hudby v Lipsku). Muzika vznikala původně na počítači za použití samplerů simulujících klasické nástroje symfonického orchestru, poté byla přepsána do not a nahrána živým orchestrem. Momentálně Vladimír pracuje na hudbě pro hru na motivy Mafie a další, dosud neoznámený projekt.

Skládání hudby

[?] Jak se člověk, který se zajímá o hudbu, dostane k jejímu skládání na počítači?
[!] Již odmalička mě fascinovaly syntezátory a sequencery, líbilo se mi na nich, že si můžu sám zkomponovat celou skladbu, aniž bych musel hledat další muzikanty, a mám přitom relativně neomezeně času experimentovat se zvukem a skladbou.

[?] Pamatujete si své první krůčky ve světě počítačové hudby?
[!] Určitě ano, poprvé jsem skládal muziku na počítači Sinclair ZX Spectrum, který jsem si na víkend půjčoval od kamaráda. Později jsem si pořídil už vlastní počítač Commodore 64 s externí disketovou mechanikou, což byl oproti Spectru velký pokrok, protože tam se data ukládala ještě na kazeťák.

Do té doby to ale bylo spíše takové hraní. První, už profesionální počítač, na kterém jsem pracoval, bylo Atari 1040, které mělo 4 MB RAM, 40 MB HDD a – což bylo nejdůležitější – MIDI rozhraní, takže k němu bylo možné připojit různé syntezátory. Už od té doby používám hudební software od firmy Emagic Notator, nyní Logic Audio od Apple.

[?] Není lepší uchvacovat své vrstevnice klasickými metodami, hraním na kytaru apod.?:-)
[!] Asi ano a také to tak činím, když vystupuji se skupinou Datwerk, kterou jsme právě s Petrem Tenglerem (zpěv/texty) po deseti letech obnovili a ve které hraju na klávesy a skládám hudbu, ale práce ve studiu je pro mne více zajímavá a kreativní.

[?] Kde berete inspiraci při skládání?
[!] To je různé, většinou to jsou určité emocionální nálady, z nich vznikne nějaký motiv nebo hudební nápad reflektující stav, v němž se nacházím (smutek, radost… vlastně spíš smutek).

[?] Která z vašich hudebních aktivit vás baví nejvíce?
[!] Nejvíce mě určitě uspokojuje práce na větších hudebních celcích, jako je hudba ke hrám nebo filmu. Dá se v nich vyjádřit více emocí a je zde větší možnost uplatnění než např. v klasické písničce, která má třeba tři minuty a musí se v ní udržovat určitá pravidla žánru.

Fáze tvorby

[?] Můžete popsat, jak se vlastně tvoří hudba pro hru? Jaké dostanete podklady, než se do ní pustíte?
[!] Nejprve se sejdu s týmem, abychom určili, jakým směrem by se měla hudba ke hře vyvíjet. Poté dostanu klasický (většinou hodně tlustý) scénář, kde jsou podrobně popsány všechny postavy a děj hry. Následuje komponování hudby, která se průběžně konzultuje s týmem. Finální skladby se pak přepíší do partitury a nahrají se symfonickým orchestrem. Takto hotová nahrávka se potom smixuje v postprodukčním studiu.

[?] Jak dlouho trvá celý tento proces?
[!] To je různé, záleží na tom, jak rozsáhlá je hra, respektive hudba v ní použitá. Od první noty po finální mix to mohou být tři měsíce nebo také třeba dva roky.

[?] Stane se, že jsou některé skladby zamítnuty a ve hře se vůbec neobjeví?
[!] Někdy se to stát může, ale je to spíše výjimka. Občas se ještě ve fázi demosnímků, které předkládám týmu, na některé skladbě zkrátka neshodneme.

[?] Vyrábí se někdy hudba přímo na míru určité scéně?
[!] Ve většině případů ne, protože se hudba dělá současně s hrou a ještě nejsou hotová videa scén, na které by se měla muzika použít. Každopádně se snažíme, aby tomu tak spíše bylo a prožitek ze hry byl dokonalejší.

[?] Zkoušíte vy osobně hru před jejím zhudebněním?
[!] Spíš až v průběhu skládání, protože, jak jsem již řekl, na začátku je jen scénář, ale pokud je hra už v určité fázi hratelnosti, tak určitě ano kvůli nasátí atmosféry.

Mafia

[?] Jak se vyráběla hra konkrétně pro Mafii?
[!] Dostal jsem scénář s popisem scén a požadavkem na určitou hudbu, kterou jsme si s Danem Vávrou vzájemně vyměňovali, až jsme byli oba s výsledkem spokojeni. Práce to byla dlouhá a náročná, ale výsledek myslím stál za to.

[?] Byla pro vás tvorba hudby pro Mafii něčím zvláštním (třeba tím, že jste musel používat dobové motivy)?
[!] Zvláštní byla určitě v tom, že se skladby ve finále nahrály s velkým symfonickým orchestrem.

Dobové motivy tam spíš nejsou, ale samozřejmě jsem studoval materiály z té doby (knihy, filmy), abych získal lepší představu o tehdejší situaci.

[?] Jaké to je, když vaši hudbu hraje orchestr před tisícovkou lidí coby ukázku jedné z nejlepších, která v herní branži vznikla?
[!] Myslíte určitě koncert v Lipsku… Je to úžasný pocit, když sedíte po boku světově uznávaných autorů a najednou orchestr zahraje vaši hudbu. Je to pro mne určitě největší ocenění, jaké může být.

Obecné trendy

[?] Myslíte si, že je možné o hudebních doprovodech her hovořit jako o svébytném žánru s vlastními náležitostmi a specifiky?
[!] Myslím, že ano, i když situace je dost podobná doprovodu k filmu, ale určitá specifika má. Hra na rozdíl od filmu není konstantní, takže hudba ke hře se může interaktivně vytvářet a nabídnout daleko větší možnosti než hudba k filmu.

[?] Máte raději orchestrální, nebo spíše syntetickou hudbu?
[!] Mám rád oba světy dohromady. Sílu symfonického orchestru a elektroniky a rytmiky. Dodává muzice velice silný náboj.

[?] Tvoříte kratší a opakující se motivy, nebo delší skladby?
[!] To je různé; u rychlejších spíše opakující se motivy, kde se postupně přidávají nástroje, a muzika tak více graduje, jako je tomu u taneční hudby. Naproti tomu u lyričtějších skladeb více využívám klasickou práci se skladbou, kde se tím využije větší emotivní náboj.

[?] Myslíte si, že interaktivní hudba (hudba automaticky reagující na události ve hře) má budoucnost?
[!] Určitě ano, sám mám určité představy, jak by to mělo fungovat, a momentálně se je snažím realizovat v rámci nového projektu.

[?] Máte svého oblíbeného herního hudebního skladatele?
[!] Je jich určitě více, patří mezi ně H. G. Williams (Metal Gear Solid), Nobuo Uematsu (Final Fantasy)… A také spíše filmoví autoři John Williams a Hans Zimmer.

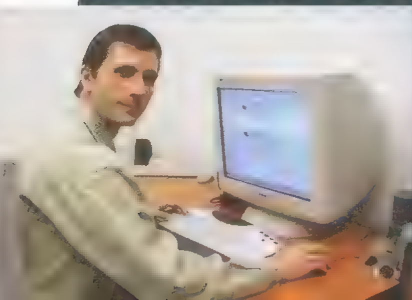
[?] Která hra je podle vás z hudební stránky nejdokonalejší?
[!] Nejdokonalejší se nedá jednoznačně říct, ale když pominu hudbu k Mafii:-), určitě ty, co už jsem zmiňoval před chvílí – Metal Gear Solid 3, Final Fantasy 7 a Max Payne 2.

PŘÍŠTĚ

V příštím čísle bude naším hostem ředitel nejvýznamnějšího slovenského vývojářského týmu Cauldron David Durčák, který se zapsal do srdcí hráčů například logickou hříčkou Quadrax, strategií Spellcross nebo v poslední době střílečkou Chaser a akcí Conan.

David Durčák se narodil 30. května 1972 v Havlíčkově Brodě. V průběhu studia na gymnáziu se dostal do kontaktu s počítači, což se mu stalo „osudné". V průběhu dlouhých bezesných nocí strávených prací (a hraním) na ZX Spectru přerostl jeho zájem o programování ve vášeň, která mu vydržela až dodnes.

Ještě v průběhu studia na Fakultě informatiky Slovenské technické univerzity dokončil první hru Quadrax (ZX Spectrum), která se posléze dočkala remake na PC koncem jeho vysokoškolské docházky. Po zdárném dokončení školy založil David spolu se svými přáteli firmu Cauldron, ve které působí dodnes. Z pozice programátora a game designéra se podílel na vývoji her Quadrax, Spellcross, Battle Isle: The Andosia War a Chaser. V poslední době však musí ke své nelibosti čas věnovaný programování zmenšovat kvůli rostoucím manažerským povinnostem, i když se stále snaží alespoň částečně se na tvorbě hry podílet.



Otázky můžete Davidovi Durčákovi posílat do **6. května 2005**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Jitka Svobodová. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

Empire Earth 2

Historie se před námi rozprostírá ... Budeme se znovu bavit u strategie, která lidstvo prezentuje od pračlověka až po hvězdné okamžiky budoucí?

Žánr Realtime strategie **Výrobce** Mad Doc **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.empireearth.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB 3D grafická karta, 1,5 GB na HDD **Lokalizace** Titulky **Cena** 999 Kč



Vhodné pro: Každého milovníka strategií ze staré školy

Historie je učitelkou života. Věděl to už Cicero, římský řečník a politik, a jeho citát ani po staletích nezevšedněl. Co jiného hovoří o činech člověka a lidstva v tak zásadním a pravdivém rozměru jako jeho vlastní dějiny? Tvůrci Empire Earth přišli s myšlenkou, která svou velkolepostí zastrašila filmový i knižní průmysl – před více než čtyřmi roky se odhodlali vměstnat lidské dějiny do jediné hry. Může něco podobného fungovat ve světě, v němž jde jen o čistou zábavu? Ano i ne. A pokud jsme si před čtyřmi lety nebyli jistí, dnes už máme jasno.

Dějiny píší vítězové

Empire Earth 2 nezmění herní historii. Podařilo se to její předchůdkyni právě velkolepým pojetím, které druhý díl zásadně nemění a soustředí se především na vylepšování v oblastech, v nichž stále tkví dostatek funkčních a nevyužitých inovací. První okamžiky po boku nového pokračování budete obdivovat chladnost a píli, s jakou se vývojářské studio Mad Doc postavilo výzvě. 15 lidských epoch je číslo, které svádí k mnoha obavám. Pocítíme rozdíl mezi hloupým pračlověkem, středověkou armádou rytířů a tankovým praporem? Nemusíte mít strach. Vybalancování rozdílů je pro Empire Earth 2 zásadní a stejně tak zásadní bude i dojem, který ve vás odzkoušení jednotlivých období zanechá.

Empire Earth 2 skrývá pomalu se rozplývající náplň, před kterou i kravička Milka bledne závistí

Každá strana má ale dvě mince. Pojetí hry na svém rubu ukrývá chyby, které se s Empire Earth táhnou už od prvního dílu. Rozevlátost a široký záběr historických období se negativně projevují na jednotlivých kampaních. Nechybí jim dostatek invence, jsou překvapivě příběhové a přinášejí zajímavé zvraty i úkoly, stejně tak ale nedokáží oslovit a vtáhnout hráče do hry silou, kterou se pyšnil Warcraft 3 nebo Age of Mythology. Atmosféra tu je i není, s postupem času se ale často vytrácí. A tak je hlavně příběh tím, co dodává kampaním potřebnou šťávu.

Od Německa až po Koreu

Při přímém srovnání se svou předchůdkyní Empire Earth 2 vítězí. Narostl počet překvapivých zvratů, originálních úkolů i zajímavých vojenských střetů. Nebudete se tak muset omezovat jen na ničení nepřátel. Časté je konvertování jednotek nebo šokující útoky dobře organizovaných nepřátelských sil. Nikdy si totiž nemůžete být jisti, jaké jsou skutečné síly protivníka. Že vás po prvních 30 minut počastoval výpady pětičlenných skupinek, které jste zahnali kýchnutím? V 31. minutě vyrazí na zteč s armádou, před jejíž velikostí se i nejodvážnější z velitelů pomočí. Oprávněná poklona tedy patří tvůrcům za umělou inteligenci protivníků, za kterou by se nemusela stydět žádná strategická hra.

Abych dlouho nechodil kolem horké kaše, konečně vám prozradím, kamže vás kampaně zavedou. Hra jednoho hráče je totiž tím, co z Empire Earth 2 dělá dobrou hru – souboje v multiplayeru jsou jen třešničkou na dortu, která ani zdaleka není tak sladká. Čert ví, co nás v základních kam-

Obléhání měst a hradů hraje prim



Skvosty starověkých civilizací

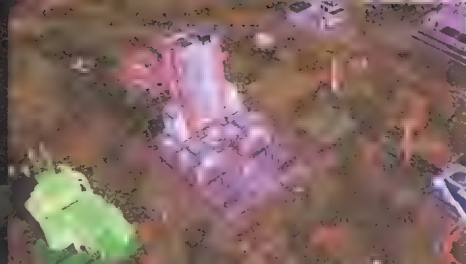


Středověká města připomínají vesničky





První světová v kůži Američanů



Futuristická budoucnost trochu postrádá kouzlo



Dobudeme Kubu!

Barbaři byli zničeni



...Jednotky kam se podíváte

paních zavede do starověké Koreje (snaha zavděčit se bohatému korejskému trhu?), proč několikrát změníme náboženskou orientaci v kampani za Německo a proč na závěr pomůžeme USA stát se největší světovou velmocí. Nemůžu vám mít za zlé (a kdo by také mohl?), pokud vás kampaně na první pohled nelákají. U mě tomu bylo zrovna tak. Štěstí, že nudný obal tentokrát skrývá pomalu se rozplývající náplň, před kterou i čokolády kravičky Milky bledne závistí.

Suroviny stále žijí

Koncepčně Empire Earth 2 navazuje na svou předchůdkyni, a tak systém výstavby základen i jednotek stále hraje prim. Nečekejte strategii rychlo-útoků po vzoru Starcraftu, ale pomalejší bitvy, v nichž nad rychlostí vítězí taktika a pečlivé zvažování každého kroku. Rozmanitost jednotlivých epoch donutila tvůrce sáhnout po průběžně se měnících surovinách, kdy se k obstarávání základních (jídlo a dřevo) postupně přidávají další nezbytné činnosti, od těžby železa, zlata až po výstavbu ropných rafinérií. Rozporuplné otázky se však přesto objevují. Proč je každé naleziště surovin nekonečně bohaté a nikdy jej nevyplýtváte? Otázka, na kterou bych rád našel odpověď. Tento fakt totiž zabíjí další strategické prvky, které se například v multiplayeru staroučkého Age of Empires tak osvědčily.

Možná se právě zde hodí zmínit pravidlo, které uzákonila už původní Empire Earth. Byl vám přístup a koncept prvního dílu sympatický? Nevadila vám jeho relativní zdlouhavost, komplikovanější spojení managementu a válčení? Pokračování se vám zalíbí. Stáli jste na druhé straně pomyslné barikády, kde vítězí strategie, v nichž jsou suroviny a základny jen přežitkem? Poohlédněte se raději jinde. Management a fungování základen ve hře je možná čas od času otravný, ale rozhodně ne přežitkem, který se ze světa RTS podaří vypudit. A je tomu tak dobře.

Musíte mi ale prominout, pokud se nebudu rozepisovat o jednotlivých budovách a složkách základen. Zkrátka ničím nepřekvapí a jsou totožné s tím, co už jsme tisíckrát viděli. Pojďme se raději podívat na změny, kterými má Empire Earth 2 rozpoutat živelný hurikán. Podařilo se? Jak čím a jak v čem.



Soumrak lidstva

Bude se i létat

Koruna pro každého

Můžeme připustit význam managementu, můžeme připustit, že bez výstavby základny to zkrátka a dobře nejde. Tak či onak, v čele i nadále zůstává boj, střety s protivníky, které jsou pro hru stejně zásadní jako čerstvé spodní prádlo pro každého čistotného člověka. Empire Earth 2 slibovala velkolepé bitvy obrovských armád, ve kterých se neutkají desítky, ale dokonce stovky postav a v nichž budou poprvé hrát významnější roli také hrdinové. Sliby nevyzněly naprázdno a vás čekají obrovská a mnohdy nepřehledná střetnutí hned několika armád, z nichž vyčnívají velitelé a vojenští velikáni. EE2 se nevydává cestou Warcrafta 3, kde jsme vídávali hrdiny na způsob Mahátma Gándhího, postavy, které určovaly váš úspěch i prohru. Vliv specifických postav je v EE2 potlačen na naprosté minimum a nemusíte mít strach, že by hrdinové bořili strategii vaší nebo protivníkovy strany. Jsou to zkrátka „jen" lidé.

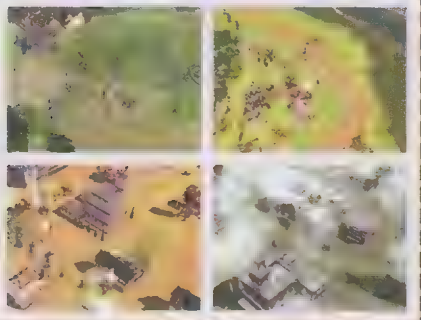
Pokud Empire Earth 2 naráží tvrdě do zdi, starají se o to paradoxně střety jednotek. Odehrává-li se boj hned na několika frontách, místo poklidného taktizování s šálkem čaje (jak se na správného velitele konec konců patří), budete nekontrolovaně scrollovat z místa na místo ve snaze zabránit katastrofě. Hra se stává chaotickou, zejména v prvních hodinách budete mít problém vše „srovnat" tak, abyste dosáhli potřebného vítězství. Naprosté bezvládě alespoň částečně brání chytrý systém PIP (viz samostatný boxík), který je jednou z nejoriginálnějších inovací hry. Za zmínku rovněž stojí, že s velkými bitvami rapidně rostou požadavky na výkon PC.

Nedá se však říct, že by z řemeslného hlediska Empire Earth 2 něco chybělo. Formace jednotek mají svůj smysl i přínos, prostředí k nepřehlednosti bitev rozhodně nepřispívá. A ani z pohledu člověka, který by hledal inovace, hra nezklame. Zmínil jsem chytrou pomůcku PIP, které zdárně sekunduje systém korun. Dominujete-li některé z oblastí herního vývoje (ekonomické, vojenské, či imperiální) odmění vás hra specifickým bonusem. Je vaše armáda široko daleko největší, stačili

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 03/05

ČTVERO ROČNÍCH OBDOBÍ

Zdánlivá drobnost se stává naším tajným tipem. Počasí a plynulý přechod jednotlivých ročních období vnášejí do hry prvek, který nejenže ovlivňuje její chod, ale také vás okouzlí a zamilujete si ho. Jak tedy vypadají jednotlivá období jara, léta, podzimu a zimy?



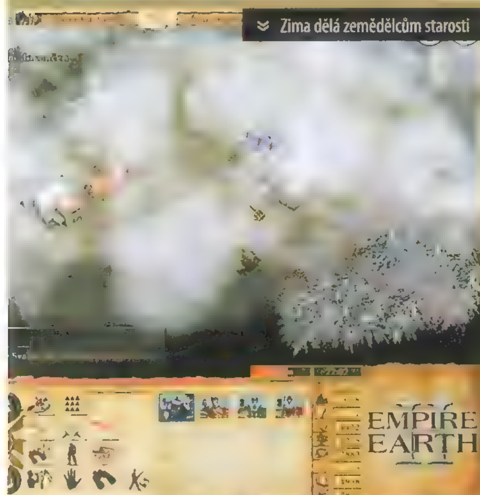
PIP ANEB OBRAZ V OBRAZE



Strategie ještě nevyčerpaly svůj potenciál, o čemž nás Empire Earth 2 dokonale přesvědčuje. Novinkou, kterou žánr nemůže nechat ležet ladem, je systém PIP, neboli obraz v obraze. Díky němu se součástí ovládacího panelu stává také malá obrazovka, jejímž prostřednictvím můžete sledovat děj na jakémkoliv vybraném místě mapy. Do rukou se vám tak dostává strategická výhoda, kterou jistě náležitě využijete.


Taktická mapa skýtá i možnost plánování útoku

jste investovat čas i prostředky do všech vylepšení? Získáte vojenskou korunu a s ní vylepšení pro pěchotu, námořnictvo nebo třeba dělostřelectvo. Prosté a pro aktivní hráče jistě přínosné. Otázka se nabízí jen jediná: Proč odměňovat někoho, kdo už nejlepší je?



Zima dělá zemědělcům starosti

Počasí kořením hry

Empire Earth 2 mě ale okouzlila inovací, nad kterou mnozí ohrnou nos. Změny počasí. Blbůstka pro přikrášlení grafiky? Možná. Skutečně fungující systém, kdy zima zatočí s jednotkami i s vámi? Nepochybně. Tvůrci šli v klimatických změnách tak daleko, že nás čeká čtveřice ročních období, která skutečně ovlivňují chod hry. Po několika hodinách strávených po jejím boku se budete s křížkem od Napoleona modlit, aby se vám podařilo výpravu úspěšně zakončit dříve, než se o slovo přihlásí zima. Není nic horšího, než ve vánici dobývat nepřátelské pozice, když jsou vaše jednotky pomalejší než hlemýžď po dobrém obědě. A když vás přijde kromě sněhu navštívit také neprůhledná mlha a opar? Budete rádi, pokud uvidíte vlastní armádu – natož pak tu nepřátelskou.

Změny počasí mě automaticky přivádějí ke grafice. Ošidím ji letmým konstatováním, že hra vypadá dobře nejen na obrázcích, ale také ve skutečnosti, je živá a nápaditá a ani při maximálním zoomu na vás nečekají hranatí pseudo-lidé. Potrpím si na hudbu, vděčnou složku, která se podepisuje na atmosféře hry. Motivy, které v Empire Earth 2 znějí, mě nepřekvapily, ani vyloženě nezklamaly. Zkrátka takový malý pat. Jestli ale někdo opět zahrává jasný mat, je to distribuční společnost CD Projekt, která připravila takřka bezchybnou českou lokalizaci.

Empire Earth 2 je strategie ze staré školy. Klade důraz na výstavbu základny, je relativně pomalá a rychlost v ní není předpokladem vítězství. Částečně zabíjí multiplayer, od kterého si příliš neslibujte, ale důrazem na celou lidskou historii nechává konkurenci v pozici tiše závidících poddaných. Nebýt možná zbytečně chaotických bitev, mohlo hodnocení poskočit ještě o pár desetin výše. K čertu ale s nimi. Zapomeňte na čísla a chyby, kterým se Empire Earth 2 nevyhnulo. Vzpomeňte raději na citát řeckého filosofa Hérakleita: Vyhnou-li se dobří boji, zvítězí špatní. Nenechejte Empire Earth 2 ležet ladem. Neprávem by skončila v propadlišti herních dějin.


Vesničko má středisková

VERDIKT

8,6

\+ Zpracování lidské historie
Změny počasí
PIP aneb obraz v obraze
Systém korun
Technické zpracování

− Místy chaotické bitvy
Slabší multiplayer

V každém coulu výborná strategie. Škoda, že tak často přerůstá v chaotickou a bezmyšlenkovitou řežbu.

KONKURENTI: Age of Mythology **9,0** | Warcraft 3 **9,0** | Rise of Nations **9,0**

Velká soutěž časopisu Doupě a české distribuční společnosti CD Projekt o 20 cen Empire Earth 2!

CD PROJEKT

DOUPĚ

EMPIRE EARTH II

Ve spolupráci s českou distribuční společností CD Projekt vám v květnovém Doupěti přinášíme nejen recenzi, ale také velkou soutěž o ceny s tématikou výjimečné strategie Empire Earth 2, která jako jediná svého druhu nabízí ztvárnění celé lidské historie i budoucích zítřků. Jako vždy stačí správně zodpovědět trojici soutěžních otázek. Deset šťastných výherců si odnese originál Empire Earth 2 a kalendář s tématikou hry.

Soutěžní otázky:

1. Kolik období lidské historie ve hře najdete?
a) Jen druhou světovou válku
b) 5
c) 15

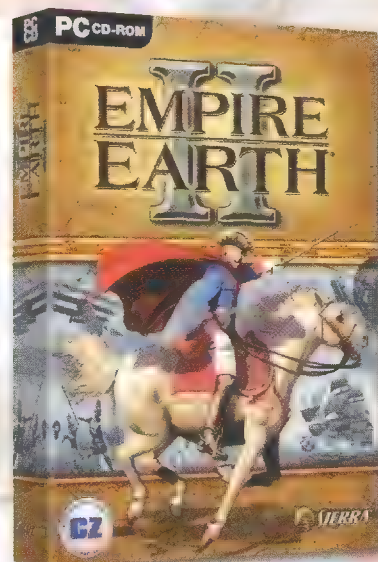
2. K čemu slouží ve hře systém PIP?
a) Zajišťuje realistickou grafiku hry
b) Hra pípne, když nepřítel zaútočí
c) V malé obrazovečce v dolním panelu zobrazuje vámi vybrané místo mapy

3. Vychází u nás Empire Earth 2 v češtině?
a) ano
b) ne

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Empire Earth 2. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „Empire Earth 2"). Odpovídat můžete také formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera EE mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU EE 1A2A3A Adam Novák.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s., a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je 20. května 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce jedné z cen vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu www.doupe.cz a posléze také na stránkách papírového Doupěte.



Splinter Cell: Chaos Theory

Březen, za kamna vlezem. Duben, s Fisherem budem. Temný agent s pravidelnou přesností opouští stíny a provádí další úspěšný zásah



Vhodné pro: Tajné agenty, kteří se plíží stínem i při cestě na toaletu

Žánr Stealth akce **Výrobce** Ubisoft **Vydavatel** Ubisoft **Distribuce v ČR** Playman **Homepage** www.splintercell3.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB grafická karta **Lokalizace** Manuál **Cena** 1 599 Kč

Tvořit pokračování slavných titulů znamená pustit se na tenký led – fanoušci původních dílů obvykle hulákají cosi o nastavované kaši, ovšem marketingový úspěch poskytne více než dostatečný záchranný člun. Zázračný elixír na gurmánský problém s kaší nalezli snad jen Japonci (nekonečná série Final Fatasy, která jako by svými pořadovými čísly reflektovala lidnatost své země) a francouzský Ubisoft. Po úspěchu Prince of Persia: Warrior Within je zde další hra, která do žánru přispívá dostatkem inovací a přitom stále zůstává věrna myšlence obou předchozích dílů.

Mnohý recenzent před dvěma lety obviňoval původní Splinter Cell z pouhého parafrázování konzolového hitu Metal Gear Solid. Splinter Cell se však nechává dobrovolně usvědčit a dále se svému konkurentu přibližuje. Hlubší příběh, silné postavy, živelný souboj s bossem a dokonce i nezaměnitelná trojrozměrná mapa jako by na sebe lepily nálepku „inspired by MGS". A je tomu tak dobře. Můžeme snad kritizovat přebírání kladů? Chaos Theory se z části vrací k prvnímu dílu série, který poprvé představil charismatického agenta Sama Fishera, a zároveň jej posunuje v evolučním schématu o kus dále. Původní vývojáři z Montrealu do hry po mírně sterilní Pandora Tomorrow (kterou měla na svědomí šanghajská divize Ubisoftu) vracejí vytříbený design map a především povznášející vtip.

Tak, ve které kapse máš žvýkačky bez cukru?

Na pokraji války

Ve srovnání s předchozími díly vyniká Chaos Theory mnohem lépe zpracovanou symbiózou vlastní hry s příběhem. Samotné téma kypí atraktivitou – svět stojí na prahu třetí světové války a z mlhy informačního šelestu se stále vynořují nečekané komploty. Standardních jedenáct misí sice nedovoluje rozehrát mistrovský opus knižních rozměrů, nicméně čilá komunikace přes Fisherovu vysílačku spolu s nádhernými animacemi budují prozatím nejhustší atmosféru trilogie. Podrobné informace se po vzoru Rainbow Six dozvídáme z pohledu několika povolaných osob v čele s otcovským černochem Irvingem Lambertem.

Clancy popisuje situaci, jaká by v roce 2008 mohla skutečně nastat. Svět je protkán informačními sítěmi hustěji než nejmodernější jogurty probiotickými bakteriemi, a kdo má přístup ke správným programům, může si nejen bezdrátově objednat zmíněný produkt mléčného kvašení, ale i ovládnout svět. Autoři tak obtáčejí dění kolem nebezpečných algoritmů Masse Kernels a ukazují, co je schopna natropit jediná jihokorejská raketa, které se z neznámých důvodů znelíbilo v pohodlí odpaliště. Již tradičně prostupuje zápletkou celá řada klíčových postav, přičemž našince jistě potěší nemalý počet českých jmen. Tipnete si, kdo je záhadný pan Dvořák?

Chaos Theory má při letmém ohmatání stejné tvary jako oba předešlé díly. Sam Fisher svižně odvádí práci řezníka ze stínů, stehenní svaly mu praskají z chůze v podřepu a noční vidění nedostává oddechu. Zašmátráme-li však po intimnějších partiích, objevíme nečekanou volnost. Linearita předchozích her je tatam a již výběr předpřipravené sady vybavení z „útočné" a „stealth" varianty je předzvěstí pokroku. Zda se hráč vydá cestou tichošlápka, nebo akčního vraha, ovšem nedefinuje pouze arzenál, ale také stavba úrovní, jež evokuje v tomto ohledu dosud nepřekonaný Deus Ex.

Idylka japonské zahrady

NEVIDÍM AGENTA, NESLYŠÍM AGENTA

[illegible]

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s relaxačními sklony. Zkrátka rvok.

Hlídač za okamžik ztratí hlavu, doslova

Za svobodu

Kombinace rozvětveného designu map spolu s mnohými způsoby likvidace nepřátel vede k desítkám možných postupů. Čekatelé na vlastní pohřeb vběhnou do místnosti přeplněné nepřáteli s plnou pompou, kdežto chytřejší jedinec použije kouřový granát a s termovizí pohodlně zlikviduje kašlající protivníky. Nebo je lepší demontovat mřížku větrací šachty, problémovou lokaci zcela obejít a z platu hlídačů tak udělat pouhou neuváženou investici? Vše je příjemně vyváženo, alternativní cesty balancují na hranici nalezitelnosti a Chaos Theory je první hrou v sérii, ve které objevíme nové postupy i při druhém zahrání.

Vedle komplexní architektury nám autoři slibovali i podobnou propracovanost a větvenost herních úkolů. Ačkoliv je Sam pověřen celou řadou nepovinných rozkazů (např. napíchnutí bezpečnostních kamer), jejich přínos není nijak revoluční. Na druhou stranu jsou výzvou pro puntičkářské hračičky, neboť se mimo jiných faktorů promítají do závěrečného hodnocení. Honba za stoprocentním obodováním (reminiscence stealth perly Thief) hře prodlužuje životnost o další píď. Příjemné je, že autoři nebazírují na splnění řady šibeničních, někdy i časově omezených úkolů ani na případně vyvolaném poplachu, který minule občas hru nekompromisně ukončil. Ostatně Fisherovými slovy: „Tři poplachy a končím?" A Lambertova odpověď: „Samozřejmě že ne, Same, nejsme v počítačové hře!"

Sžít se s Fisherovou rolí ještě nikdy nebylo snazší. Ačkoliv agent prošel akrobatickým výcvikem, při kterém by páteř obyčejného smrtelníka natřikrát spáchala sebevraždu, není hráč obtěžován složitým ovládáním. Jednoduché pravidlo platí od začátku do konce – pravé tlačítko myši omračuje, levé zabíjí. Stojí-li žoldák na lodi u zábradlí, jedno kliknutí přiměje Sama, aby jej hodil přes palubu. Visí-li hráč nad procházejícím strážným, může jej pravým kliknutím efektně přidusit nohami, nebo jeho krční obratle rovnou zaučit do problematiky tlumeného křupání. Nicméně zabíjení nepřátel rapidně sráží závěrečné hodnocení mise.

Humor, přítel agentův

Solid Snake z MGS je hrdinou od kosti, Sam Fisher zase hláškařem často až tarantinovského formátu. Konverzace, respektive vyslýchání protivníků, tentokrát není jen občasným prostředkem k získání klíčových informací, ale stává se majoritní herní

Už na základní škole nás učili, že se elektřina šíří kalužemi. Ví to i Chaos Theory

náplní. Nepřátelé jsou ryzími individualitami a při jejich zpovídání skutečně hrozí, že hráč v záchvatu smíchu celou akci zkazí. Jsou tu civilisté, kteří se pomočují při prvním šustnutí ze tmy, ale i ostřílení hoši, od nichž se hráč dozví, že špioni ve smokingu a la James Bond jsou v podstatě outsideři. Lze dokonce nastavit, aby nepřátelé mluvili ve své mateřštině, na své si tak přijdou znalci korejštiny nebo španělští lingvisté. Všudypřítomná nadsázka skvěle provětrává vážnou atmosféru a je důkazem, že autoři pouze nereplikují zažité postupy v honbě za výdělkem.

Technická stránka mírně kontrastuje s komplexním zbytkem hry. Škoda, že tvůrci nepodlehli moderní vlně fyzikálních enginů a nepřidali prostředí na interaktivitě, která tak snese nepatrnou kritiku. Ovšem množství vypínačů, funkční rádia

SAM FISHER HACKEREM

Již první díl série představil velmi zjednodušené otevírání zámků realizované tisknutím série kláves. V Chaos Theory si autoři vzali na mušku sabotování nejrůznějších elektronických zařízení. Na obrazovce se objeví seznam IP adres, mezi nimiž je pouze jedna ta pravá. Automatické zařízení postupně zobrazuje správné části kódu a hráč je pouze musí stihnout odkliknout, než nadobro zmizí. Primitivní, elegantní, působivé.

Japonský hlídač si právě procvičoval kung-fu

I na výtah se musí pomalu

Před skladištěm raket...

V Koreji za války vyvěšují lampióny

nebo televize agentovi většinou ke spokojenosti stačí, stejně jako řada drobných vychytávek. Samova věrná puška sice během tiché akce odpočívá na zádech, velmi užitečné však jsou diverzní kamery schopné odlákat protivníky a zejména „elektrošokové" projektily. A již na základní škole nás učili, že se elektřina šíří kalužemi. Ví to i Chaos Theory.

Vizuální hostina těží především z normálových map a dynamického osvětlení, jež rozšiřují možnosti osvědčené technologie Unreal. Zvláště hra světla nabývá nových dimenzí – již nestačí pouze sledovat, zda je Sam ve stínu či nikoliv, je nutné uvažovat, jestli agent sám nevrhá nějaký obzvlášť pitoreskní stín nebo jestli se neblíží strážný s baterkou. Ovšem funguje to i obráceně, hráč má přehled o pohybu nepřátel již díky siluetám, ať již se rýsují na betonové podlaze stoky nebo na elegantním rýžovém papíře japonských domů. Drtivé sevření tmy bohužel nutí k neustálému zapínání nočního vidění, čímž trpí většina detailů.

ELITNÍM AGENTEM SNADNO A RYCHLE



O tom, že má humor v Chaos Theory své nezastupitelné místo, nesvědčí pouze vtipné rozhovory v průběhu hry, ale také instruktážní manuály na oficiální stránce hry. Ty po vzoru podobného výstřelku známého již z RPG Fallout názorně ukazují, jak by se špión během kooperativního multiplayeru (ne)měl chovat.

LIDSKÝ ŽEBŘÍK



Pokud je nutné překonat vysokou zeď, pamatujte, že můžete použít svého kolegu jako živý žebřík. Během šplhání po partnerově těle myslete výhradně na závody dragsterů a monster truck rallye.



Third Echelon po této choulostivé proceduře doporučuje setřást napětí pevným potřesením ruky.

Špión B: "Dobrá práce. Jsem pořád heterosexuál!"

INJEKČNÍ STŘÍKAČKA



Každý agent může během mise resuscitovat svého padlého kolegu injekcí. Ta obsahuje přísně tajnou formuli, která špióna ihned navrátí do plné kondice.

Špión A: "Jsem raněný! Jsem děsně raněný!"

Špión B: "Skloň se před svým pánem, protože jen já ti můžu dát dar nekonečného života, jenž proudí jako křišťálová řeka!"

Večírek špiónů

Loňská Pandora Tomorrow dokázala, že z hlediska inovací skýtá svět multiplayeru řádné rezervy. Ty se však s příchodem Chaos Theory značně ztenčí, neboť kromě módu "versus" z minula představuje neméně revoluční kooperativní hru. V prvním případě se opět odehrává litý boj mezi žoldáky organizace Argus, kteří hru vidí z pohledu první osoby, a špióny, jejichž ovládání se nejvíce podobá tomu ze singleplayeru. Autoři opepřili mód jedenácti novými mapami, které nelze s kvalitou původních kousků téměř srovnávat. Mnohem

Dílna Hattoriho Hanza?

Agent prošel akrobatickým výcvikem, při kterém by páteř smrtelníka natřikrát spáchala sebevraždu

větší důraz na interaktivitu, kdy Argus nastražuje elektronické pasti o sto šest a jeho členové si dokonce vyměňují vybavení, dává hře strhující živelnost. Přesto se Chaos Theory vymyká bez myšlenkovité zběsilosti ostatních síťových akcí. Špióni spoléhají na větrací šachty a průlezy, jež jsou přístupné pouze jim, kdežto Argus vsází zejména na technická zařízení a smrtící zbraně.

Kooperativní hra posílá dvojici hráčů ztéci sérii ostře střežených objektů. Návrh map je striktně podřízen vzájemné kooperaci. Stisknutím jednoho tlačítka udělá první agent druhému schůdky při zdolávání [illegible] jen zablokuje bezpečnostní kameru, zatímco kolega nepozorovaně proběhne. Přínos módu je neoddiskutovatelný, hratelnost obrovská, ovšem zůstává otázkou, jak dlouho vydrží pouhé čtyři přítomné mapy.

Chaos Theory se dá vytýkat její přílišná podobnost s dosavadní linií Splinter Cell. Můžeme kritizovat šablonovitost umělé inteligence a dokonce i fakt, že mezi Samem a počítačovou expertkou Grimsdóttir opět k ničemu nedojde. Hnidopichové také kritizovat budou, ostatní však ocení znatelný pokrok v herní volnosti a odlehčenou atmosféru nesoucí korunu ryzí hratelnosti.

S baterkami končí legrace

VERDIKT 9,1

\+ Volnost a rozvětvená architektura
Všudypřítomný humor
Atmosférická hra světla a stínu
Inovativní multiplayer

− Příliš podobné předchůdcům
Slabší umělá inteligence

Chaos Theory boří mýtus o klesající kvalitě dlouhých sérií. Stejný koncept a stejná hratelnost se skvěle doplňují se zcela novou volností a humorem virtuálního profesionála Sama Fishera. V současné době nejlepší stealth akce na PC.

KONKURENTI: Thief: Deadly Shadows 9,0 | Chronicles of Riddick 9,0 | Prince of Persia: Warrior Within 8,0

Než si koupíte nový mobil, přečtěte si nové Mobility



O mobilech víme vše

mobility

mobility.mobilmania.cz

Doom 3: Resurrection of Evil

Žánr Akční horor **Výrobce** id Software **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.doom3.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 384 MB RAM, 1 GB na HDD, **Lokalizace** Manuál **Cena** 1 299 Kč

Utrpení, bolest, smrt... zlo se vrátilo

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce

Měli jsme téměř rok na to, abychom se vzpamatovali ze setkání se zlem, které na nás vytrysklo z monitorů během hraní vzkříšené legendy Doom 3. Počítačové hry nabídly řadu exkurzí do Pekla, nicméně právě v podání titulu s příznačným názvem Doom (Zkáza) byl tento výlet do hlubin pekelných zřejmě nejděsivější. Pro ty z vás, komu jedno setkání s Peklem nestačilo, se nyní na trh dostal datadisk Resurrection of Evil (Vzkříšení zla), v němž projdete temnotou ještě jednou, abyste Peklu vrátili, co mu patří – klíč od jeho bran.

Návrat do Pekla

Před rokem vyprávěl Doom 3 příběh doktora Betrugera, který vedl výzkum tajemných prastarých vykopávek na povrchu Marsu v nedaleké budoucnosti. Vědecká základna společnosti UAC byla následně během experimentů s teleportačními technologiemi zaplavena děsivými bytostmi z jiného světa. Jak vypovídaly službu další a další systémy, základna se ponořovala do temnoty a chodbami se rozléhal démonický smích s nářkem trpících lidských obětí, pohlédli výzkumníci tváří v tvář pravdě: Brána, kterou otevřeli, nevedla nikam jinam než do Pekla, které po dlouhém čekání opět našlo cestu do lidského světa.

V roli jednoho z členů vojenských bezpečnostních jednotek jste se probojovali zamořenou základnou, sestoupili jste skrz teleport do samotného Pekla (jeden z nejpamětihodnějších okamžiků interaktivní zábavy) a uzmuli démonům SoulCube – klíč od pekelné brány, napájený (nejen) lidskými dušemi. V kataklyzmatickém závěru došlo ke zdánlivému zničení brány a vše se zdálo být ukončeno. Ne tak docela, alespoň podle datadisku, který vypráví příběh od okamžiku, kdy skupina průzkumníků pod vedením doktorky McNeilové nechtěně oživí artefakt velmi podobný SoulCube a znovu otevře pekelnou bránu.

Zatímco doktorka se svým týmem zuřivě pracuje na překládání prastarých kamenných tabulí a rytin na nich, stáváte se nešťastným vojákem, který artefakt našel a musí s ním utíkat napříč základnou na Marsu před démony, zuřivě artefakt hledajícími. Netrvá to dlouho a poselství prastarých rytin je jasné: Jediné místo, kde je možné artefakt zničit, je samotné Peklo. Nepřipomíná vám to Pána prstenů?

Architektura chrámů v Pekle vám spolehlivě zježí vlasy na zátylku

Pekelná atmosféra

Ačkoliv je příběh vyprávěn jen krátkými filmovými animacemi a řadou záznamů po mrtvých vědcích, nelze mu upřít slušnou propracovanost a kouzlo. Rozhodně však není scénář tím, co před rokem přikovalo hráče k obrazovkám na několik nocí, plných strachu a hrůzy. Hlavní silou nového Dooma je nepopsatelná atmosféra, tvořená kombinací hororové zápletky, špičkového ozvučení, maximálně realistického designu prostředí, zvráceného zpracování pekelných služebníků či jejich „díla" a především revoluční grafiky.

Grafika datadisku je sice v zásadě beze změn oproti původní hře, to jí ale nic neubírá na vražedné kráse. Opět budete obdivovat speciální efekty od pekelných plamenů, přes všudypřítomné kovové odlesky, až po jinde nevídané hrátky světla a stínu. Nechutné pronikání slizkých patvarů z Pekla do útrob vědecké základny působí stále stejně znepokojivě, monumentální architektura do tmy ponořených chrámů v Pekle vám opět spolehlivě zježí vlasy na zátylku.

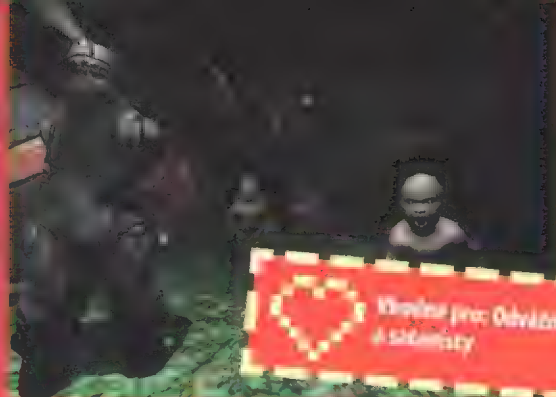
Nově vystavěný příběh je poměrně zábavný, nicméně oproti jiným datadiskům si musím povzdechnout, že RoE v zásadě nepřináší žádná nová prostředí – základny na Erebusu a Phobosu vypadají prakticky stejně jako původní komplex na Marsu, to samé platí o samotném Pekle nebo poničených Delta Labs, kam se znovu podíváte (atmosféra známého prostředí, pohlceného mezitím dokonale Peklem a zaplaveného hromadami koster, je vynikající). Překvapivá je i relativní krátkost hry: 12 úrovní znamená nějakých 5 – 10 hodin hraní, což je oproti originálu skutečně málo.

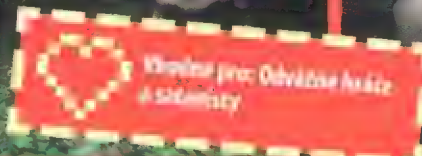
Navíc se opět může stát, že vám po chvíli bude dokonale jasné skriptování nepřátel a dostaví se určitý stereotyp – vejdi do místnosti, odprásknì nestvůru před tebou, otoč se a odprásknì tu druhou, co se ti mezitím teleportovala do zad. Využívání baterky pro nakukování do temných koutů základny zůstalo zachováno, pokud si ji však namapujete na pravé tlačítko myši jako já, jistě budete souhlasit, že na tomto prvku není nic křečovitého, ba naopak.

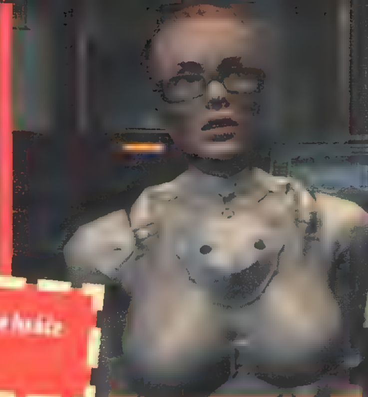
Gravitační manipulátor zakrývuje pros



Artefakt kolem sebe šíří smrt a zkázu







Vzkříšení místo pokračování

[illegible] v datadisku je více než na místě: Jde doslova o vzkříšení toho, čím jsme si již jednou prošli, nicméně se třemi novými zbraněmi (gravitační manipulátor, stylová dvouhlavňová brokovnice a tajemný artefakt), čtyřmi novými nepřáteli (zombie ve skafandru, drsnější variace impa, drsnější variace Mancubuse a trojice Pekelných lovců, představujících bossy jednotlivých sekcí hry), jedním novým power-upem (skafandr se svítilnou zabudovanou v helmě, avšak pouze pro časově limitované použití) a režimem bullet-time (během využívání schopností artefaktu, které se mění pokaždé, když zabijete dalšího z bossů). Některé druhy nepřátel z původní hry však z jakéhosi důvodu chybí.

Gravitační manipulátor, který je až nápad- [illegible] zbraň vypadá a působí efektně, nešťastné řešení [illegible] a v úzkých chodbách se s ním dost špatně manipuluje) způsobuje, že nepřátele raději postřílíte, než abyste chytali manipulátorem jejich fireballly a házeli je zpět (případně vrhali po nepřátelích zápalné barely). Dvouhlavňová brokovnice je jiné kafe (i když vás bude nutit nechat nepřítele maximálně přiblížit) a bez schopností artefaktu (Bullet Time, Quad Damage a nesmrtelnost) by snad ani nebylo možné některé soubo- [illegible] [illegible] nepřátel zároveň!) přežít. Celkově je da[illegible]disk citlivým mixem původních elementů s několika novými nápady a dobrým příběhem. Fanoušci pekelné des[illegible]vé atmosféry si [illegible]

VERDIKT

8,6

➕ Dokonalá atmosféra
Dokonalá grafika
Multiplayer v osmi hráčích

➖ Gravitační manipulátor
Skriptování
Krátkost

Návrat nepřekonatelné atmosféry, zkázy a zla potěší všechny fanoušky originálu.

KONKURENTI: Doom 3 **9,0** | AVP2: Primal Hunt **7,0** | Undying **7,0**

KNIHA A FILM

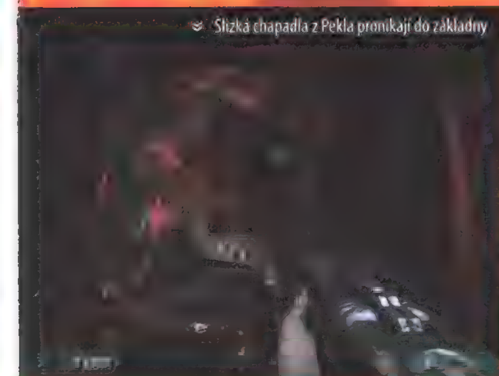
[illegible] stal terčem pozornosti dalších odvětví zábavní- [illegible]



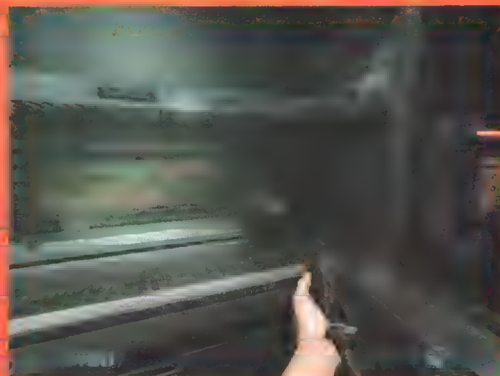
republice vyšla kniha, volně vyprávějící příběh prvního herního Dooma. Kniha se jmenuje „Doom – po kolena v mrtvých“ podle původního názvu první epizody hry („knee-deep into death“) a bohužel jde o velmi primitivní brakovou četbu, u níž [illegible] jmen a hrstka ujetých nápadů.



Bohužel se mnozí z nás obávají, že o mnoho lépe nedopadne ani nedávno dokončený film, jehož vznik provázel nekonečný řetěz komplikací. Skeptici v redakci nečekají nic víc než průměrné béčko. Česká premiéra byla stanovena na 8. srpna 2005.



Slizká chapadla z Pekla pronikají do základny





Špinavá budoucnost po vzoru filmu Vetřelec

SWAT 4



Vhodné pro: G.W. Bushe a příznivce potírání terorismu

Půjdeš sedět, chlapečku

Jednotka rychlého nasazení má plné ruce práce

Žánr Akce **Výrobce** Irrational Games **Distribuce v ČR** CD Projekt **Homepage** www.swat4.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 2 GB na HDD **Lokalizace** Titulky **Cena** 999 Kč

Přes půl desetiletí. Tak dlouhá byla doba, kterou jsme čekali na čtvrtý díl populární taktické akce SWAT, přestože o popularitě předchozích dílů by se dalo polemizovat. Zatímco o první dva vlna slávy ani nezavadila, poslední SWAT z roku 2000 způsobil notný poprask ve světě taktických akcí. Nechejme však minulost v poklidu odpočívat. Důležitější je přítomnost, kterou symbolizuje SWAT 4.

Kriminální město

Představte si město, které je zmítáno organizovanými mafiánskými skupinkami, drogovými dealery nebo pouličními násilníky. Speciální jednotky místní policie s příznačným názvem Special Weapons and Tacticts (neboli SWAT) se tak rozhodně nenudí a mají o zábavu postaráno. Proč ale mluvit ve třetí osobě… budete to vy, kdo bude muset v roli velitele jednotky vyčistit město od kriminálních živlů.

Kdybych bral v potaz pouze mód kariéry, máte k dispozici čtrnáctku pečlivě vytvořených misí. Cíle každé z nich jsou v zásadě identické, a sice zneškodnit zločince a zachránit rukojmí. Přesto o stereotyp nezavadíte, často budete vrženi do patových situací, při nichž se až tají dech. Někdy je totiž v budově bomba, někdy mají rukojmí nůž přímo u krku a někdy si nepříjemné chvilky připravíte i vy sami neopatrným a nepromyšleným zásahem.

Práce policisty je zvláštní tím, že není umění zlodulcha trefit přímo mezi oči, ale zatknout jej a dostat pod zámek

Vyplašený výraz? Nejsi

Běžný den velitele SWAT přitom vypadá následovně. Z ničeho nic zavolá vyděšený spoluobčan na číslo 911, že tam a tam se děje taková a taková křivárna. Základní brifink je doprovázen hrubým nákresem prostředí, do kterého se střemhlav vrháte, doprovázeni fotografiemi předpokládaných pachatelů a rukojmí. Po cestě si ještě připravíte základní plán, vybavíte se zbraněmi a vydáte se šířit pravdu a lásku do všech koutů města.

Když už jsem se zmínil o výzbroji, nesmím opomenout nejrůznější lahůdky, s nimiž se v běžné akční střílečce nesetkáte. Vynecháte-li osvědčenou klasiku Karabina Colt M4A1 či pistoli M1911, dostanou se vám do rukou takové špeky jako brokovnice s gumovými projektily (nezabije, ani neposílí), elektrický paralyzér nebo třeba kamerka na drátě, kterou lze podsunout pod dveře a rázem vidíte, kdo se skrývá za vrstvou průstřelného dřeva. O zábavu se stará také široká paleta granátů, ať už „zabijecích" či „neškodných".

SWAT zkrátka není jen tuctovou střílečkou. Práce policisty je zvláštní tím, že není umění zloducha trefit přímo mezi oči, ale zatknout jej a dostat pod zámek. Právě zde se ukazuje síla důležitého aspektu hry, totiž umělé inteligence nepřátel. Pokud se střetnete tváří v tvář s řadovým loupežníčkem, stačí na něj v přesile zahulákat a hned odhodí zbraně. Jestliže se ale jedná o ostříleného drogového bosse, získáte si u něj respekt jen zneškodněním veškerých „podřízených". Na druhou stranu je ale nesmíte nemilosrdně vystřílet, protože pak nebude mít takový kápo co ztratit a vrhne se po vás hlava nehlava. Na podobné situace narazíte často, škoda jen, že umělá inteligence kolegů policistů není na stejné úrovni. Kolegové

Tomáš Vrána, starý spolupracovník Doupěte

SWAT



Název Special Weapons and Tactics, což je plné znění zkratky SWAT, označuje speciální jednotky americké policie. Útvar jako takový byl vytvořen v roce 1966 na území Los Angeles. Už od začátku se jednalo o něco zcela odlišného. Policisté ze SWAT se cvičili v armádních praktikách pouličního boje, takže následky jejich razií byly téměř vždy likvidační. Až po nějaké době začaly vznikat soukromé výcvikové tábory, jejichž hlavním cílem bylo vycvičit policisty, kteří podezřelého zadrží bez ztráty na životě.



Připraveni na akci



Go, go, go!!!

mi připadali jako gumy, kterým co neřeknete, neudělají.

Ty vykopneš dveře, ty hodíš granát

Před vydáním se autoři chvástali intuitivním ovládání ostatních členů týmu. Mohu s úsměvem na tváři konstatovat, že tentokrát se sliby proměnily ve skutečnost. Příkazy udělujete podřízeným velmi jednoduše. Zaměříte se na objekt (např. dveře), kliknete pravým tlačítkem myši a rázem se otevře nabídka s možnostmi. Rychlé a účinné. Horší situace nastává, pokud musíte ovládat dva nebo tři týmy zároveň. Bez vašeho povelu se totiž spolubojovníci nehnou z místa, a je tak velice těžké koordinovat jejich součinnost.

Jak sami vidíte, mód kariéry je šťavnatý. Tím SWAT 4 ale v žádném případě nekončí. Ve hře si můžete navrhnout i své vlastní mise nebo se pustit do rychlé hry. Opravdovou lahůdkou je multiplayer, v němž se postavíte i na druhou stranu barikády. V kooperativním módu s přáteli plníte úkoly pod hlavičkou SWAT, nebo teroristů. Nechybí ale ani klasické „střelecké" módy, které vám vynahradí jinak taktické chvilky v kariéře (některé singleplayer mise musíte projít skoro bez jediného výstřelu).

Možná by mi poněkud méně akční pojetí u jiných herních kousků vadilo, u SWAT 4 je tomu právě naopak. Pocit, který se ve vás rozlije po získání stanoveného počtu bodů nezastřelením ani jednoho lupiče, je nepopsatelný. Budete se cítit jako pravý „polda", protože atmosféra hry, ač neobsahuje žádný příběh, je vpravdě dokonalá. Líbilo se mi, jak je oproti konkurenční sérii Rainbow Six kladen důraz na zábavu a nikoliv na precizní taktiku. Když sáhnete po SWAT 4, dostane se vám především silně návykové hry, ne 100% simulátoru boje se zločinem.

Modrá je dobrá

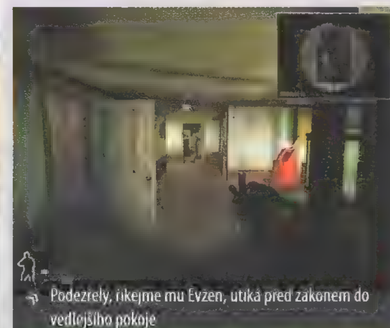
Z vizuálního zpracování mám ale naopak rozporuplné pocity. Nechci nijak podceňovat kvality grafiků z Irrational Games či možnosti Unreal enginu, na němž SWAT 4 běží. Na první pohled vypadá vše slušně. Hra světel a stínů, pestré a reálně vypadající lokace. Při podrobném prozkoumání si bohužel všimnete některých nešvarů jako placky místo obličejů nebo roztahané textury.

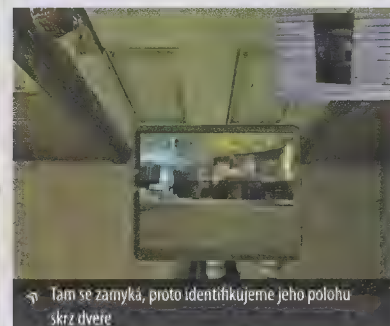
Výše jsem mezi klady uvedl hru světel a stínů. Velmi pěkně jsou ztvárněny noční lokace a temná zákoutí. Abych pravdu řekl, v drtivé většině misí budete jen marně hledat slunné místečko, autorům tedy ani nic jiného nezbylo.

Co se týče ozvučení, nemám žádných námitek. Výstřely a odrazy kulek zněly věrohodně, proto jsem neváhal a udělal malý test reálnosti. Reproduktory zesílené na maximum, v uších špunty a za zběsilého smíchu jsem začal střílet. Asi po deseti minutách zazvonila kolegyně, zda jsem v pořádku, že slyšela výstřely. Plynou z toho dvě ponaučení. První je, abyste nic podobného doma nezkoušeli. Druhé, abyste tenhle nápad nezkoušeli s žádnou jinou hrou (takový Zoo Tycoon by mohl být zajímavý, aby se ale člověk začal bát ochránců zvířat).

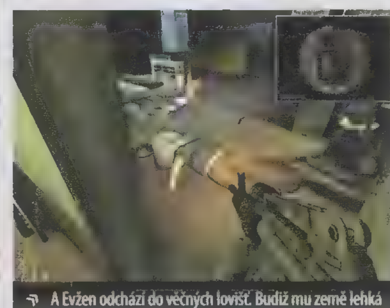
Co říci závěrem? SWAT 4 mě mile překvapil. Přestože se od posledního dílu změnil jen v málo ohledech, nabízí skvělou a oproti realističtějším bratříčkům nenáročnou zábavu. Disponuje intuitivním ovládáním, což je u takticko-akčních her vzácností. Navíc obsahuje zábavný multiplayer, možnost vytvoření vlastních misí a další a další věci. Pro fanoušky žánru povinnost.

JAK DOSTAT EVŽENA


Podezřelý, říkejme mu Evžen, utíká před zákonem do vedlejšího pokoje


Tam se zamyká, proto identifikujeme jeho polohu skrz dveře


Pak už jen stačí pár ran...


A Evžen odchází do věčných lovišť. Budiž mu země lehká

VERDIKT

8,6

➕ Skvělý kompromis mezi taktikou a akcí
Intuitivní ovládání
Variabilní úkoly

➖ Málo změn oproti předchozímu dílu
Horší AI kolegů
Návykovost na multiplayer

Swat 4 rozhodně není stoprocentně věrným simulátorem boje proti zločinu. Zato je perfektní taktickou akcí, která nepostrádá výtečnou hratelnost.

KONKURENTI: SWAT 3 **8,0** | Alpha Black Zero **5,0** | Rainbow Six 3 **8,0**

NEJLEVNĚJŠÍ herní magazín pro PC a KONZOLE

Roční předplatné jen za 699 Kč (969 Sk)!

Zašijte se s námi do herního Doupěte! Předplaťte si časopis Doupě!

Ušetříte až 170 Kč (186 Sk) oproti nákupu na stánku – dostanete dvě čísla ZDARMA!

100 stran + 9 GB DVD = 64 Kč

Dostanete časopis až do vaší schránky!
Nepromeškáte ani jeden gigabajt!

Roční předplatné zahrnuje 11× časopis Doupě, 11× 9 GB DVD



Zajistěte si Doupě na dva roky a dostanete od nás jako dárek skvělé hry Ground Control 2: Operace Exodus nebo Syberia 2

Běžná cena: 599 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Strhující sci-fi příběh, 28 nápaditých misí, propracované herní prostředí, filmová atmosféra, v češtině.
Hodnocení Doupěte: 9//10

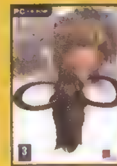


Ušetříte, máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky a navíc získáte zdarma jako dárek plnou verzi vybrané hry.

2leté předplatné + hra jen za [illegible]

Neváhejte – nabídka platí jen pro prvních 350 objednávek 2letého předplatného!

Ušetříte až 1335 Kč oproti nákupu na stánku!



Běžná cena: 599 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Jedna z nejlepších adventur všech dob, skvělá prezentace a atmosféra, okouzlující grafika a animace, zábavné puzzly, v češtině.
Hodnocení Doupěte: 8//10

Jak objednat předplatné časopisu Doupě:

1. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz naleznete přehledný formulář pro objednání. Zaplatit můžete složenkou, převodem z účtu, bezpečně kreditní kartou, on-line prostřednictvím eBanky nebo dokonce z menu svého mobilního telefonu.

2. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 699 Kč NDO, pro 2leté předplatné + hra Ground Control 2 slovo NDOGC2 a pro 2leté předplatné + hra Syberia 2 slovo NDOSY2 a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad NDO! Jan Černý, Modrá 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu [illegible]

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

2leté předplatné je na 24 měsíců ode dne platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH.

Cold Fear

Akční horor na lodi duchů je okořeněn dokonalou bouří

Žánr Akční horor **Výrobce** DarkWorks **Distributor v ČR** Playman **Homepage** www.coldfear-game.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 2,2 GB na HDD **Lokalizace** Manuál **Cena** 1 599 Kč

Tom Hanson je námořní záchranář. Uprostřed noci byl vysazen na palubu velkého ruského tankeru, který se zmítá na vlnách bouře století uprostřed oceánu – zdánlivě bez posádky. Na palubě Tom nachází stopy brutálního násilí a to ještě netuší, že pár hodin před ním zde svou smrt našlo speciální vojenské komando. Nepřítel, skrývající se v podpalubí, nepochází z našeho světa. Divoce se houpající loď skřípe pod nárazy obřích vln a nový survival horor od tvůrců série Alone in the Dark právě začíná.

Divoce se houpající loď skřípe pod nárazy obřích vln

Voda a krev

Hororový žánr v poslední době zažívá znovuzrození. Ve světě filmů stejně jako v říši her mu krev do žil přilila čerstvá japonská inspirace, a tak není nouze o nové, děsivé nápady. Cold Fear přináší především tuny vody, které na vás budou neustále dotírat a děsit vás k smrti (působí hrozivě, když se potácíte po zuřivě se houpající palubě a náhle se po boku lodi, ze tmy lemované provazy deště, vynoří deset metrů vysoká vodní stěna – padající s hromovým hučením přímo na vás).

Upřímně jsem se divil, jak působivé speciální efekty dokázali grafici hry vyrazit ze současné verze enginu RenderWare – voda stékající po herní kameře realisticky rozmazává obraz, gigantické vlny vypadají naprosto věrohodně... Samozřejmě zde hraje roli i chytrá volba barevné palety, která v tomto případě znamenala zasazení špinavých kovových koridorů z Doom 3 do noční bouře [illegible] věrohodně a děsivě.

Půjčovna nápadů

Pokud se vám zdála úvodní zápletka hry mírně povědomá, budete mít podobný pocit celou dobu hraní. Znalci hororů rozeznají řadu vypůjčených nápadů a to neplatí jen pro cizorodou formu života, vstupující do těl mrtvých námořníků, nebo děsivé bytosti, vystupující z příliš hlubokého vrtu na mořské ropné plošině.

Platí to také pro hru jako takovou – kamera sledující vaši postavu zezadu a poslušně klesající během míření k jejímu rameni byla již ve Splinter Cell, přičemž celý koncept procházení kajut staré ruské lodi, likvidování zombií a nestvůr, sbírání klíčů nebo záznamů, potkávání několika různorodých přeživších, nalezení tajné laboratoře a odhalení nebezpečného výzkumu... to všechno moc dobře známe ze série Resident Evil. Na druhou stranu svěží prvek vodního živlu dodává hře překvapivě unikátní atmosféru a veškeré aspekty hratelnosti jsou příjemně vyrovnané – obtížnost, využívání akčního tlačítka pro předchystané akce, odhalování příběhu a jeho zvraty [illegible] nicméně příběh příliš schematický [illegible] podaný, hra se citelně soustředí [illegible] akci, podobně jako třeba D[illegible] spíš jako kulisa v rámci [illegible]



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

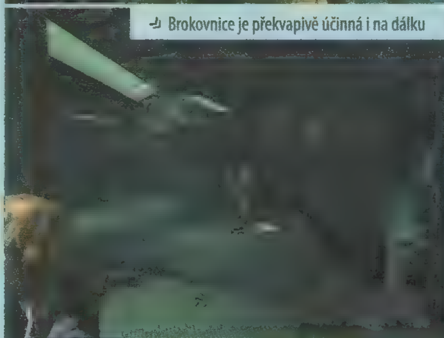
Hrajte na konzolích

[illegible] vejte na temné chodby plné podivných přístrojů, osvětlované pouze září vaší svítilny, zaplněné zohyzděnými mrtvolami a děsivými nestvůrami), že se prostě musím náležitě opřít do jedné z největších slabin PC konverze titulu Cold Fear.

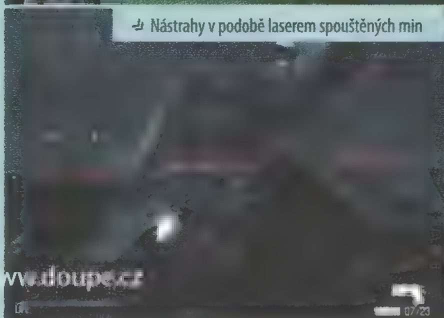
Jde o neustále na sebe upozorňující kmenovou příslušnost k PlayStation 2 a Xboxu. Od nemožnosti dostat se během hry do menu nastavení ovládání (všechna menu jsou stejně jako celá hra striktně přejata z konzolového originálu hry), přes křečovité změny kamery (na PS2 ovladači máte kameru dokonale pod kontrolou díky analogové-



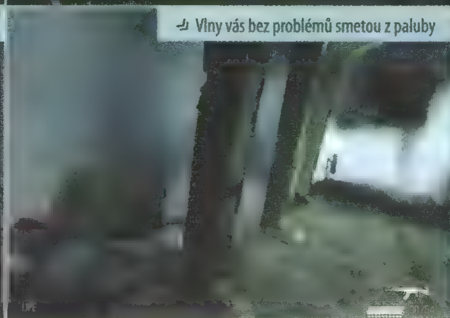
Efekt deště je zde zřejmě nejhezčí, co jsem viděl



Brokovnice je překvapivě účinná i na dálku



Nástrahy v podobě laserem spouštěných min



Vlny vás bez problémů smetou z paluby

ZDROJE INSPIRACE

Cold Fear nezapře inspiraci řadou slavných filmových trháků.

Věc (The Thing, 1982)



Neznámá forma života ovládá lidská těla, objevuje se nicméně také v podobě groteskních nestvůr (např. oblíbená lidská hlava s pavoučíma nohama). To vše zarámováno mrazivým prostředím arktické stanice. Počítačová hra The Thing (Vivendi, 2002) patří ke zlatému fondu herních hororů.

Loď duchů (Ghost Ship, 2002)

Hlavním hrdinou filmu je obří oceánský parník, lehce připomínající Titanic. S lodí se setkáváme uprostřed noci a její gigantická temná silueta působí jako vstup hlavního zloducha na scénu. Tanker v Cold Fear jako kdyby Lodi duchů z oka vypadnul.

Dokonalá bouře (Perfect Storm, 2000)



Hrstka lidí bojujících na palubě ničené lodi uprostřed oceánu s největší bouří, jakou moderní civilizace pamatuje. Vynikající efekty otestují schopnosti vašeho domácího kina lépe než Den nezávislosti. Věrnost této předloze v případě Cold Fear dosahuje téměř 100 %.

Typický záběr, bez kterého by akční film nemohl být

Monstra z hlubin jsou náležitě nechutná



Vhodné pro: Budoucí námořníky a lovce mimozemšťanů

mu ovládání, to ale myš u PC verze nesupluje), až po úzce související konzolové ovládání, které je zřejmě největší překážkou v hraní Cold Fear na PC.

Se zaměřením hry na konzolový svět souvisí také grafika, která je sice stylisticky perfektní, nicméně nízké rozlišení textur a další detaily jsou na monitoru občas až příliš rušivé. Měl jsem možnost si hru projít také [illegible] Jenže televizní obrazovka je na tom docela jinak než počítačové monitory, jak jistě všichni víte. Zamrzí to tím více, že konverze her Silent Hill nebo Obscure dopadly na jedničku, přičemž Obscure je – stejně jako Cold Fear – francouzského původu.

VERDIKT 6,9

➕ Působivé prostředí
Stylová prezentace
Zábavná akce

➖ Kamera
Ovládání
Krátkost

Resident Evil na moři nabízí unikátní atmosféru a adrenalinové přestřelky s děsivými nestvůrami z hlubin. Pokud překousnete slabší konverzi z konzolí, budete se dobře bavit.

KONKURENTI [illegible] 9,0 | [illegible] 9,0 | [illegible] 6,0

Fanoušci neodolají

Navzdory výše řečenému, navzdory kritice neoriginality a mizerné konverzi zůstává Cold Fear působivou a strašidelnou akční hrou, jejíž unikátní atmosféra vás snadno vtáhne již při pouhém pohledu na obrázky. Pro fanoušky hororového žánru, kteří nemají k dispozici konzoli, tak zůstává Cold Fear dobrým tipem na dvě nebo tři noci, naplněné skřípáním strašidelné lodi, duněním bouře a skřeky nemrtvých. Pokud jste právě dohráli hororový hit tohoto měsíce (Doom 3: Resurrection of Evil), vezměte Cold Fear zavděk – jistě budete sami překvapeni, jak mrazivě hra v některých pasážích působí. Jen nezapomínejte, že neustálé houpání herního prostředí i kamery může snadno způsobit mořskou nemoc.

Driv3r

Vhodné pro: Oddané fanoušky s pevnými ne…

Třikrát vyluhované GTA nechte půl roku odstát a podávejte za studena!

Žánr Akce **Výrobce** Reflexive Entertainment **Distributor v ČR** SeVeN M **Homepage** www.driv3r.com **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 64MB 3D grafická karta, 5 GB na HDD **Lokalizace** Ne **Cena** 999 Kč

Michal Adler, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

Čekali jsme na něj dlouhých šest let, hltali každičký obrázek a nenechali se zviklat propadnutím na konzolích minulý rok. Očekávaný Driv3r konečně dorazil a vy se jistě ptáte, zda uspěje stejně jako jeho předchůdce. S odpovědí na předchozí otázku netřeba čekat na konec recenze. Jak vás znám, první, po čem jste lačně hodili okem, bylo výsledné hodnocení. A tak už to víte – Driv3r zklamal.

Očekávání

Driv3r je hodně překvapivá hra. Na úplném začátku vypadá vše více než slibně a vy se v nadprůměrném a bez diskuse řemeslně povedeném intru dozvídáte, že se opět vžijete do role tajného policisty Tannera. Od minula viditelně zestárl, nicméně pořád se jedná o stejného drsňáka milujícího riziko. Jeho nynější úkol spočívá v infiltraci gangu obchodníků s auty, kteří dostali zakázku na ukradení 40 nejdražších vozidel světa od jednoho neznámého kupce. Ačkoliv to teď možná může znít zajímavě, postupem času zjistíte, že příběh je velmi plytký a jedno klišé střídá druhé.

S vlastní hrou to bohužel dvakrát slavné také není. Když jsem se poprvé ujal svého alter ega a trochu se rozhlédl okolo, napadlo mě jen jedno – proklatě, kdo nacpal všechnu grafiku do pračky a přidal takové množství škrobu?! Jak jinak si vysvětlit příšerné grafické vzezření, kvůli němuž Driv3r vypadá jako pár let stará hra. Ano, byl primárně vyvíjen pro konzole, ale proč autoři při konverzi na PC nevytvořili barevnější a hlavně detailnější textury? Kdoví… Každopádně i to jsou jen kapky v moři.

Romantika v Miami

Dopravní zácpa v noci? Kdepak, jen mám červenou

Proklatě, kdo nacpal všechnu grafiku do pračky a přidal tolik škrobu?

Noční můrou se pro vás stane ovládání. Tedy za předpokladu, že byste chtěli hrát s výchozím nastavením a nepřekonfigurovali si jej k obrazu svému. Například chůze spočívá na klasické kombinaci WASD, ovládání kamery na myši a střelba zcela nepochopitelně na numerické klávese číslo 5. Propánajána, copak mám tři ruce, abych to stíhal všechno najednou? Navíc ovládání strojů je naprosto odlišné a třeba plyn máte na vykřičníku, brzdu na klávese pod ním, zatáčení vlevo / vpravo pak obsluhuje dvojice kláves Y a X. To nepotěší…

Zklamání

Náplň jednotlivých misí je kombinací automobilových honiček a prachobyčejné střílečky z pohledu třetí osoby (s možností přepnout si kameru do vlastních očí). Zatímco střelecká část pro vás bude spíše utrpením kvůli výše zmíněným problémům s ovládáním, automobilová je na tom o chlup lépe. Nic světoborného ale ani tak nečekejte. Je sice hezké, že si pro nás autoři (dle svých slov) připravili na 70 různých vehiklů (auta, motorky, lodě), i přesto ale budete mít pocit, že se v daný okamžik okolo vás pohybuje jen pět druhů aut.

Pokud se odvážíte a do některého z vozítek nasednete, nečekejte realistický zážitek. Nemusíte se jmenovat Newton, abyste poznali, že fyzika je přinejmenším podivná. Spousta aut má tendenci jít i při velmi pomalém zatáčení do smyku, za což budete vývojáře dlouho proklínat. Má to za

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 05/05


Pomáhám policii snižovat stavy


Tak, za chvíli mi budeš říkat pane

následek někdy až přehnanou obtížnost, kdy bude nutné některé z misí plnit i dvacetkrát. Napoprvé možná zábavné, popáté už budete hrát s malou nechutí, podesáté značně frustrovaní a po podvacáté budete klávesy mačkat [illegible] automaticky a z úst vám bude [illegible] „lichotka" za druhou.

Abychom však jen nehanili, pochvalu si zaslouží povedený model poškození vozidla. Projeví se po nárazu, kdy se vám zdeformují plechy, rozbije se sklo, případně odletí kapota. Úplnou lahůdkou je možnost prostřelit [illegible] správně hádáte, vozidlo se tím pádem stane těžko ovladatelným.

Veškeré mise jsou [illegible] postava je s příběhem spjata natolik, že není téměř možné opustit nalinkované [illegible] co se vám zlíbí. Driv3r tak má [illegible] k redukované české Mafii než k čemukoliv jinému. Na skripty narazíte na každém kroku, až si budete říkat, že jejich použití nemuselo být tak okaté. Do toho všeho se přimíchává mizerná umělá inteligence, a to jak vašich nepřátel, tak spojenců z řad policistů. Už dlouho [illegible] nevidě[l] tak hloupé a neužitečné [illegible] místě, střílí na svůj cíl, nedokáží se krýt nebo být jakkoliv jinak užiteční. [illegible]

Frustrace

[illegible] jen velmi málo věcí. Do nich spadá třeba relativně atmosférická hudba a především pak hvězdný dabing. O ten se postarali mimo jiné Michelle Rodriguez, Iggy Pop, Mickey Rourke a hlavní hlas policisty Tannera si střihnul Michael Madsen. Za zmínku stojí také dva samostatné módy – Free Ride a Driving Games – které vám hru prodlouží. Řadíte-li se mezi milovníky filmového klubu či nadšené ochotníky, zcela jistě nepohrdnete nástrojem zvaným „Film Director", pomocí něhož lze sestříhat libovolné scény ze hry do nadupaných klipů.

Byť je hra relativně krátká, zcela určitě ji nedohrajete do konce. Přiznám se bez mučení, že já osobně na to neměl nervy. Již po chvíli jsem byl znechucen velkým množstvím nejrůznějších nedodělků, malých či větších chybek, tragickým ovládáním, podivným fyzikálním modelem, nerealistickým zvukem, nevybalancovanou obtížností, a tak bych mohl pokračovat dál. Driv3r své světlé [illegible]nky sice má, ale je jich skutečné minimum a většina z nich bude zastíněna právě zmíněnými nedostatky. Škoda, očekávání byla opravdu veliká, ale k jejich naplnění ani zdaleka nedošlo.



KDE MŮŽEME JEZDIT?

V průběhu kampaně navštívíte spolu s Tannerem hned tři rozsáhlá světová města. Autoři hry při jejich tvorbě měli k dispozici více jak 90 000 fotografií, takže se můžete těšit na velkou míru realističnosti. Jaká města tedy budou poctěna vaší návštěvou?

Miami
Vše začíná na jihovýchodní Floridě v prosluněném městě Miami. Městem bylo prohlášeno až v roce 1896 a v té době mělo jen okolo 300 obyvatel. Nyní v něm a v jeho blízkém okolí žije na 2,2 milionů lidí a ve světě je známo jako finanční a kulturní centrum tamějšího regionu.



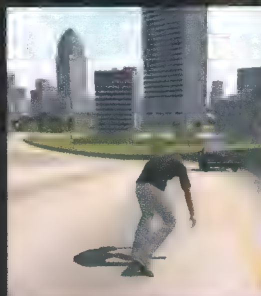
Nice
Město Nice leží v jižní Francii a dá se označit jako hlavní centrum tamější Riviéry. Nachází se na hornatém pobřeží Středozemního moře mezi proslulým letoviskem Cannes a městským státem Monako. Samotné Nice bylo založeno zhruba před dvěma tisíci lety skupinkou řeckých poutníků. Dnes je Nice známo především díky svým palácům, kasinům, zářícím oslavám či festivalům.



Istanbul
Posledním městem je kosmopolitní Istanbul. Je jak největší, tak pravděpodobně nejdůležitější v celém Turecku. Istanbul proslul jako město, které se rozkládá na dvou kontinentech současně – v Evropě a Asii. Evropská část Turecka tvoří pouze 3 % a je od asijské oddělena Marmarským mořem mezi úžinami Bospor a Dardanely.



Zdroj: Wikipedia



VERDIKT

4,4

(+) Hudba
Model poškození vozidla
Rozsáhlá města

(–) Plytký příběh
Fyzikální model vozidla
Ovládání

Vyloženě nepovedené pokračování oblíbené série, které skončí jako jeho konzolová sestřička v propadlišti herních dějin.

KONKURENTI: Grand Theft Auto: Vice City **9,0** | Mafia **9,0** | True Crime: Streets of L.A. **8,0**







Project: Snowblind

Zachraňte svět, midichloriany... ehm, nanoboti vám pomohou!

Žánr Akce **Výrobce** Crystal Dynamics **Vydavatel** Eidos **Distribuce v ČR** Cenega **Homepage** www.projectsnowblind.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM **Lokalizace** Manuál **Cena** 1 499 Kč

Holografické noviny – hlavní zprávy

***Hongkong, 2065** Drtivému útoku dnes podlehla klíčová základna Koalice svobody. Starobylý chrámový komplex, v němž byla vojenská instalace situována, nedokázal vzdorovat vlnám pěchoty a bitevních robotů sloužících pod vlajkou Republiky. K obětem krveprolití patří také Nathan Frost, jenž padl při hrdinném pokusu zachránit svého druha. Rozsviťme za něj hyperfotonovou svíčku.*

Frost, jméno slabě doléhající z nekonečné dálky. Zůstaly mi vzpomínky, pocity, ale tělo, které bylo prošpikováno kulkami, je teď hnízdem miliard nanobotů. Přivedli mě zpět do této technologii pokřivené karikatury kdysi klidného světa, univerzálního vojáka, stroj na smrt v rukou Koalice. Nejsem šlechtic, a přesto mi v žilách koluje modrá krev elektrických iontů. Každopádně si to hodlám užít a při první příležitosti vyzkouším své nové infravidění před dámskými sprchami, pochopitelně sonickými. Ach, technologie, život se na ní stal závislým. Stačila by jedna větší EM nálož a celý svět by se ponořil do temnoty. Nejen informační sítě a automaty na elektronické kondomy, ale také životně důležité kybernetické implantáty tisíců lidí. Pekelné vize se zalíbily přednímu generálu republiky Yanu-Lo, jenž chce lidstvo od kletby techniky očistit a pomocí tak přirozené selekci – přežijí jen nejsilnější. Můj příběh není hrdinským vyprávěním hodným epických holopředstavení, ale komorním honem za záchranou lidstva během několika lokálních bojů v Hongkongu. Ale že to byl zběsilý hon!

> Nejsem šlechtic, a přesto mi v žilách koluje modrá krev elektrických iontů

Váleční zpravodajové natočili před každou misí splašené záběry, vedle kterých by zbledly i archaické snímky Johna Woo, toho času v kryogenní komoře trosek Hollywoodu. Bleskové střihy a úhly kamery, při kterých musel filmař vyzvracet větší část syntetického oběda, [illegible] předcházely řízné akci. A že nebyl žádný z mých zásahů procházkou růžovým sadem. Mise v sobě spojily rychlost a spád akčních filmů spolu s nutnostmi reálného života. Často [illegible] na hříčku Deus Ex, kterou hrával můj praděd, ale můj život uprostřed nepřátelských linií byl mnohem akčnější než ve [illegible] RPG. [illegible] jako by jeho autoři předvídali dnešní dobu – bezútěšné prostředí, jež si vybralo za oblíbenou barvu plísňovou šeď, hackování bezpečnostních zařízení, patrolující roboti a kamery [illegible] alarm. Alarm fungující [illegible] ozbrojených kobylek, které se sesypou [illegible] jako [illegible] šlehačkový [illegible] uprostřed. [illegible] s mršinou [illegible]

Vědecká divize – zpráva #1042

[illegible] Frost nabyl vědomí před několika hodinami. [illegible] se nám podařilo uvést do provozu [illegible]vý radar a zraková rozšíření. Ten parchant [illegible] vidět skrze zdi! Další schopnosti jako zrychlení pohybu [illegible] nebo balistický štít se přidají po [illegible] adaptaci Frostova organismu.

Speciální augmentace se staly na mém novém životě tím nejlepším. Nepřátelé se hrnuli jako přílivová vlna, pročež bylo používání nadlidských schopností každodenním chlebem. Zpomalit čas, zlikvidovat pět vojáků, aniž by stačili otevřít ústa v otázce „Co to…?", a pak rychle najít energetický článek, na němž jsou schopnosti závislé – to byla symfonie mého života.

Cesta k vítězství ve válce nevedla přes spouště jedné z mnoha zbraní, které jinak svými protirobotími EM puškami, mnoha druhy granátů a dalším skvěle se doplňujícím arzenálem tvořily hezkou sbírku. Už takové nabourávání bezpečnostních terminálů, díky hackovací střele snadné jako let na Mars, bylo výborným rozptýlením. Mohl jsem se zmocnit robota nebo automatické věže a zlomit s nimi většinu odporu. Kluci z velení pro mě z recese připravili i pár tichošlápkovských stealth misí, ovšem nevychytali výběr prostředí, které více nahrávalo akčním čistkám. Jistě, sem tam jsem se musel soukat smradlavou větrací šachtou, mnohem větší sranda ale byla vypořádat se s potenciálními mrtvolami za asistence augmentací. A nejen jich, v kapse nezahálel ani elektronický řidičák, byť na skupinu T, tedy tank, nebyl původně psán ani náhodou.

↩ Ve víru střihových scén

↩ Přehlídka zakuklenců

↩ Futuristický Hongkong jako vyšitý



KICKER – PRVNÍ POTOMEK GRAVITAČNÍ PISTOLE

Gravity gun z Half-Life 2 a jeho možnosti znamenaly šok. Takový šok, až se řada vývojářů rozhodla, že bude šokovat také, a nápad jednoduše zkopírovala. Úspěšné premiéře v Half-Life 2 však do značné míry dopomohl mocný fyzikální engine, který v Project: Snowblind citelně chybí. Pomocí manipulátoru si tak můžeme pohrávat toliko s několika bednami blokujícími například průlezy do ventilačních šachet, ovšem to je vše.

Michael Stern

Trefa do slabin

Oddělení pro kybernetizaci života – dědictví konzolí

Jelikož v roce 2065 konzole plně vytlačili, jiné platformy, vláda na jejich počest zamítla neomezené mobilní ukládací jednotky. Občané si tak mohou zálohovat své společenské pozice pouze u veřejných terminálů, které však budou rozmístěny v příjemně malých rozestupech.

Být kyberčlověkem má i své nevýhody. Můj mozek zpracovává vizuální informace tak, že svět vypadá jako průměrné akce, které během války hrají na ilegálním PC. Také protivníci jsou vedle mých schopností jen gumovými panáky. Zazní-li poplach, nahrnou se všichni z rádiu několika místností přímo ke mně beze špetky taktiky. Rovněž zamrzí pár iritujících detailů, jako když mám při lezení na obyčejný žebřík nutnost mačkat pomyslné tlačítko akce. Stejně tak celé poslání trvalo jen deset hodin a pak hajdy domů. Nicméně to nic nemění na faktu, že to byl zážitek intenzivní jako návštěva podniku U androidích kurtizán (s nukleárním pohonem za příplatek).

Vhodné pro: Sci-fi akční hrdiny bez averze ke konzolím

Redakce Doupěte – rozhřešení

Koho by zmátly předchozí řádky z deníku válečného hrdiny Nathana Frosta, nechť věří, že Project Snowblind je kvalitní konzolovou sci-fi akcí, která je pikantně okořeněna speciálními a hojně používanými schopnostmi hlavního hrdiny, spolu s možností interakce a formou hackování terminálů či ovládání strojů. Napínavý příběh doplňuje multiplayer, jenž se sice nestane hitem, ale svou diferenciací hráčů do profesí a devíti módy jistě zaujme.

VERDIKT

7,9

\+ Speciální schopnosti
Interaktivní prostředí
Zajímavá sci-fi atmosféra
Střihové scény v enginu

− Slabší technické zpracování
Umělá inteligence

Klasická akce doplněná řadou méně klasických prvků, které z ní dělají dobrou zábavu pro ty, jimiž se při spojení „konverze z konzolí" neudělá reflexivně špatně.

KONKURENTI: Deus Ex **9,0** | Half-Life 2 **9,4** | Star Wars: Republic Commando [illegible]



A k tanci hraje rotační kulomet



Modli se, aby mě zasáhla ta raketa, nicemo



Měření sil s těžkou technikou

Championship Manager 5

Zelená je tráva, CM žádná sláva

Rok od roku na herním trhu ubývá vyložených propadáků – her, kterých se rukou dotýkají jen vývojáři a naopak hráči se k nim přibliží jen v gumových rukavicích a plynové masce. Vývoj her není nic levného a často se peníze, které firmy investují do svých výtvorů, dají srovnat s částkou, již Američané vložili do vývoje atomové bomby. Když skupinka programátorů dostane od vydavatele takový štos peněz, že by s ním mohli umlátit velrybu, očekává se, že finální produkt bude přinejmenším kvalitní. Proto se vývoj béčkových her nevyplácí. Jsou však i výjimky.

Žánr Sportovní manažer **Výrobce** Beautiful Game Studios **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.championshipmanager.co.uk **Minimální konfigurace** Procesor 700 MHz, 256 MB RAM, 400 MB na HDD **Lokalizace** Ne **Cena** 1 299 Kč

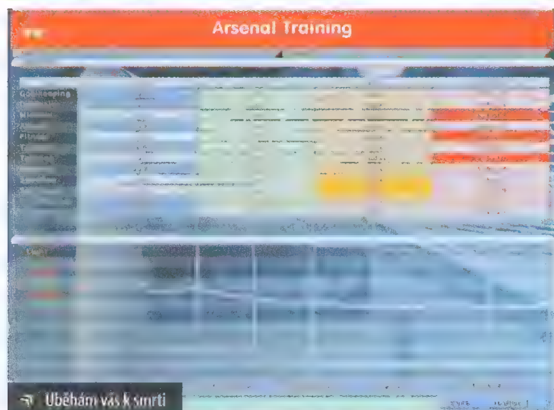
Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 05/05

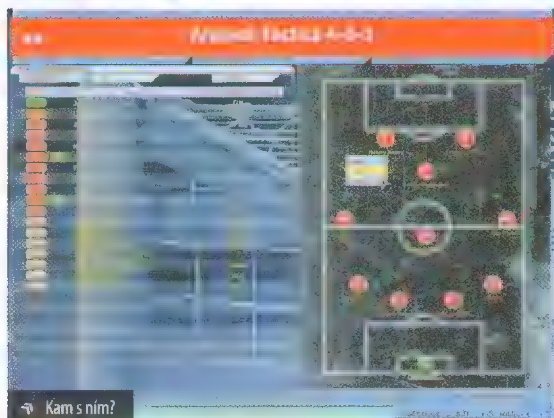

Nesmyslné počty

Kde udělali soudruzi z NDR chybu?

Výjimkou je právě Championship Manager 5. Po vydání skvělého Football Manageru 2005 všichni očekávali, že vývojáři z Eidosu přijdou s něčím minimálně stejně hratelným, že na úspěch předchozích dílů naváží nejen sliby, ale také činy. Nestalo se. Věřte nebo ne, nový Championship Manager je až přehnaně ošklivý, herní menu toho příliš nenabízí a když už se odhodláte vrhnout do samotné hry, zjistíte, že CM5 nabízí méně voleb a funkcí než jeho konkurenční (a prosím freeware – tedy zcela volně šiřitelný) kolega CSM2002FE. Opravdu si z vás nedělám legraci. Rozdíl mezi oběma hrami je znatelný už tehdy, necháme-li mluvit čísla – 1 300 korun a tři roky. Už proto každý fotbalový fanda očekával pořádnou dávku zábavy. V CM5 však najdete jen minimální dávku zábavy (jestli se o nějaké dávce vůbec dá hovořit). Soutěží je v CM5 znatelně méně než v FM 2005, což není nejlepší vizitka pro hru, která byla nesčetněkrát odložena kvůli dolaďování.

Čekali jsme zlaté prase a dostali zbytky starého divočáka


Uběhám vás k smrti


Kam s ním?

Zábava nekončí, neb ani nezačala

Jedna výhoda by se na posledním manažeru snad dala najít. Je jí závratná rychlost. Pryč jsou časy nekonečného čekání na spuštění sezóny, kdy jsme se v dobách načítání mohli jít dívat na film a na jeho konci zjistili, že už to bude. CM5 je skutečně rychlý a to je jeho jedinou předností. Rychlost je však zapříčiněna zmenšenou databází týmů a sestav, takže lze jen stěží posoudit, zda je plus, které mu přisuzujeme, oprávněné.

Championship Manager 5 je zkrátka velkým zklamáním. Čekali jsme zlaté prase a místo toho nám přinesli nedojedené zbytky ze starého divočáka. Důkazem je i to, že 28MB patch, který již na hru vyšel, zdaleka neřeší ani polovinu chyb ve hře obsažených. Zůstaňme tedy věrní Football Manageru 2005, který i po měsících od svého vydání stále nabízí to nejpodstatnější – poctivou hratelnost plnou skvělých nápadů. A to je to, oč běží.


Engine je škaredý jako noc


Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby žijící v bunkrech Al-Kajdá

Vhodné pro: Sportovce ne tělem, ale pouze duší

VERDIKT 5,5

\+ Rychlost
\+ Lepší scouting systém

− Na rozdíl od FM není v češtině
− Placená online hra
− 3D náhled na zápasy
− Velikost databáze

CM5 se v sandálech vrhnul na metr hluboké pole bahna. Výsledek? Katastrofa!

KONKURENTI: Football Manager 2005 8,5 | Championship Manager 03/04 8,7 | CSM2002FE 9,1

CSM2002FE – KLENOT Z NEJVĚTŠÍCH

Současný král fotbalových manažerů FM 2005 může být sebevíc propracovaný, ale podle mnoha domácích fanoušků se tuzemskému CSM nevyrovná! Proč? Nejde jen o národní hrdost, ale prostou souhru několika příjemností. CSM2002FE je zdarma, plně v češtině a obsahuje databázi srovnatelnou s kvalitou Football Manageru 2005! Navíc se na jeho oficiálních stránkách i nadále objevují nové a nové updaty [illegible] skvost. Stahujte na www.csmweb.net

Lego Star Wars

Hvězdné války z kostiček jsou roztomilejší, než byste čekali

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

Masáž pokračuje a neustává. Hvězdné války si za poslední tři měsíce vychutnáváme už potřetí. Byl tu KOTOR 2 a Republic Commando, dospělé a vyspělé tituly, které dělaly strýčku Lucasovi čest – a jistě ho potěší i prodejními výsledky. V ústraní všeho šílenství okolo posledního filmového dílu si to na jediném CD (a s českými titulky) žene do obchodů nemastně neslaně vyhlížející Lego Star Wars. Že svět kostiček a stavebnic zkrátka není určený pro univerzum Hvězdných válek? Dám hvězdný meč do ohně, že se mýlíte!

Všude samé kostičky

Tak tedy pro pořádek. Lego Star Wars nevyčnívá jen coby symbióza tří zdánlivě nespojitelných oblastí (počítačové hry, dětské stavebnice a filmu pro dospělé), ale také jako titul, který nám nabízí možnost nahlédnout pod pokličku posledního dílu filmové řady. Soustředí se totiž na první tři epizody Hvězdných válek, a vás tak čeká setkání s mnoha významnými postavami (hra jich obsahuje několik desítek), jejichž sláva přesahuje hranice filmového světa.

Žánr Akční adventura **Výrobce** Traveller's Tales **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.lego.com/starwars/ **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB 3D grafická karta, 600 MB na HDD **Lokalizace** Titulky **Cena** 999 Kč

Každá z epizod je rozdělena do mnoha misí, v nichž dostáváte pod kontrolu dvě a více postaviček. Má to své kouzlo. Zatímco rytíře Jedi oceníte v boji, droidi poslouží k překonávání uzavřených dveří a dalších pastí – mezi postavami navíc můžete libovolně přepínat, nebo si celou hru vyzkoušet ve dvou.

O nápaditost přitom není ani v nejmenším nouze. Mění se prostředí i úkoly, hra vám ponechává velký prostor ve výběru další mise a zároveň vám připraví zajímavé mezihry (proletíte se i ve vesmírné stíhačce). Žánrově se přitom Lego Star Wars řadí po bok akčních adventur, v níž si vystačíte jen s klávesnicí – kameru neovládáte myší, sama se přizpůsobuje ději. A přestože je místy toporná, konverze z konzolí si často vedou hůře.



obav, že nás čeká další dětská hra, která se sice bude dobře prodávat, ale kvalitou zaspala dobu. Lego Star Wars dokazuje pravý opak. Můžete se podívat na obrázky a uvidíte krásně barevný svět z kostiček, který vypadá v pohybu neuvěřitelně živě a nápaditě, a který výkonem nevyčerpá ani dnes průměrné počítače.

Vedle množství menších chybek ale vyplouvají na světlo světa i výraznější vady. Mluvím o herní době, která zdaleka nepřekročí ani jedinou desítku hodin. Škoda, tohle mohla být osmičková hra i v konkurenci dospělejších herních titulů.

Místo krve a lidských končetin padají jen kostky Lega



Světelné meče září jako ve filmu

Vhodné pro: Mladé rytíře Jedi

Dva rádoby Jedi netuší, co na něj doeska čeká

Lego Star Wars zůstává věrné principům skutečného Lega, a tak na hráče nižších věkových kategorií útočí nikoliv tématem, ale především zpracováním. Místo krve a lidských končetin padají jen kostky Lega, což možná zní vtipně, ale mírumilovných nádech má také něco do sebe. Že navíc kostičkové Hvězdné války nejsou jen pro nejmenší, dokazuje humorem, porušujícím jinak seriózní tvář hry a veškerého dění. Sami se tak přesvědčíte, že mladý učeň Luke Skywalker vlastně ani neví, jak zapnout světelný meč, a že vážný nádech univerza Star Wars je jen zástěrkou pro jednu velkou legrácku. Parodii na Hvězdné války jsme tu ještě neměli a o to je dojem z Lego Star Wars pozitivnější.

Hezky to i vypadá

Přiznám se, že Lego Star Wars pro mě byla šokující záležitostí. Možná moje původní skepse pramenila ze slovíčka Lego v názvu, možná z



Naučte se i létat ve vesmírné stíhačce

VERDIKT

7,4

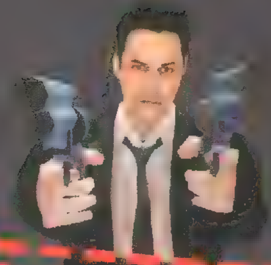
+ Třetí epizoda
+ Humor
+ Nejen pro děti
+ Mezihry

− Výpadky zvuku
− Délka hry

Hvězdné války v podání, které neurazí děti ani dospělé.

KONKURENTI: SW: KOTOR 2 **8,5** | SW: Republic Commando **8,1** | Lego Racers **6,0**

Constantine



Příběh muže, o kterého v Nebi nestojí, avšak on se do nebeských výšin musí dostat

Vhodné pro: Satanisty a jejich přívržence

Žánr Akční adventura **Výrobce** Bits Studios **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.constantinegame.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 128 MB RAM, 2,5 GB na HDD, 64MB grafická karta **Lokalizace** Titulky **Cena** 999 Kč

Je to ohraná písnička. Her podle filmové předlohy jsme zažili desítky, a ač byla jejich kvalita mnohdy značně pochybná, vždy se jednalo o více či méně komerčně úspěšné tituly – stačí nahlédnout do TOP 10 filmových her, kterou najdete v tomto Doupěti. Constantine se nevymyká z průměru, jeho kořeny však sahají až do vod čistě komiksových. Na motivy známého Hellblazera byl nejdříve natočen film a nyní s přesností švýcarských hodinek přichází i stejnojmenné herní zpracování. Představitelem hlavního hrdiny není nikdo jiný než soukromý detektiv John Constantine, který už od mládí vyniká šestým smyslem. Vidí „mrtvé lidi", duchy, démony a jinou havěť. Pěkný dar, nemyslíte?

John ale není žádné neviňátko. Svůj život bere v podstatě tak, jak přichází. Výjimečná schopnost ho přivedla na scestí beznadějného alkoholika a silného kuřáka. Z jeho úst při hraní nejednou „vyklouzne" i nějaké to peprnější slovíčko. Na úplné dno ale prozatím neklesl a s vaší pomocí se chystá objasnit záhadnou sebevraždu mladé dívky. Aby toho nebylo málo, pokusí se proniknout do Pekla. Proč? Aby si zajistil klidný posmrtný život. Šílené? Jsme teprve na začátku.



Jeden z démonů vám právě „pomáhá" do Pekla

Constantine nabízí hráči víc než desítku misí, což při letmém součtu čítá herní dobu okolo deseti hodin. A užijete si při nich dostatek nejrůznějších pocitů. Budete nadšeni příjemnou náplní misí a především spoustou podivných nepřátel k odstřelu. Ovšem pouze do určité doby.



Takhle nějak si autoři představují Peklo

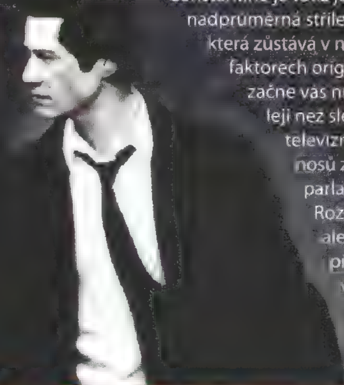
Ve chvíli, kdy se hraní omezuje jen na střílení démonů, i nejotrlejší hráči skomírají

Celá tahle písnička se rychle ohraje a na povrch vyplouje pravá podstata věci. Mise začínají být nebezpečně brzy suché, nenápadité a nudné. Ve chvíli, kdy se hraní omezuje pouze na střílení démonů, sem tam doplněné triviální hádankou, i nejotrlejší skomírají a milého Johna na jeho cestě opouští. Marně byste hledali záchvěv výjimečnosti. Dalším příkladem může být umělá inteligence. Nepřátelé se pohybují ospale a ani ve větší přesile nemají proti vašim zbraním šanci.

Možná jen zbrojní arzenál je jednou z mála věcí, která se dá skutečně vyzdvihnout. Rukama vám projdou nevídané perly jako krucifix, samopal střílející kameny z cesty do Damašku nebo pistole s náboji se svěcenou vodou. To ale není vše. John slušně ovládá určité druhy kouzel (zaříkávání, ochrana, hromová rána).

Constantine si to mimo PC namířil na konzole a od toho se odvíjí také kvalita technického zpracování. Problémům se tradičně nevyhnula kamera a neuplyne minuta, aby vás nějakým psím kusem nepřekvapila. Graficky hra nevypadá nejhůře, ani tak se ale nejedná o víc než slabý nadprůměr. A abych také něco málo pochválil, vyzdvihuji tímto zvukové zpracování. Nejednou vyžene husí kůži po celém těle, což je při vší té nudě oživující zpestření. A mimochodem: Hra vychází v kompletní české lokalizaci, takže se nepochopení děje nemusíte bát.

Constantine, John Constantine. Keenu Reaves možná jméno svého hrdiny umí vyslovit s přízvukem, který by mu leckterý představitel Jamese Bonda závidět, ale jako počítačový hrdina je nemožný. Constantine je totiž jen lehce nadprůměrná střílečka, která zůstává v několika faktorech originální, ale začne vás nudit rychleji než sledování televizních přenosů z českého parlamentu. Rozhodnutí je ale v každém případě na vás.



Kdepak, tady je to bez šance



Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Fanoušek kvalitních her a dobré punkrockové hudby

FILMOVÁ PŘEDLOHA

Filmový Constantine se po svém uvedení do kin dostal v zámoří do první desítky nejnavštěvovanějších filmů, což už o něčem vypovídá. Hlavním lákadlem má být herecký výkon Keanu Reevese a především neobvyklý, doslova „pekelný" příběh. Jak se snímek vydařil, se můžete již od 7. dubna přesvědčit také v českých kinech.



VERDIKT 5,5

+ Originální nápad
Příběh
Zbraně, kouzla

− Lineárnost
Umělá inteligence
Po nějakém čase nuda

Pár nápadů a filmová licence ještě dohromady nedělají dobrou hru. A Keanu Reeves to nezachrání.

KONKURENTI: Max Payne 2 **9,3** | Second Sight **6,9** | The Punisher **6,5**

Emergency 3

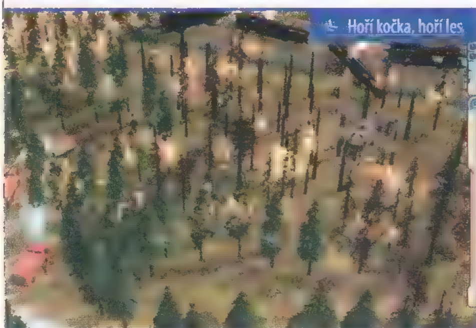
„Hoří! Hoří horní heršpická hospoda Hrbatý hrozen. Hostinský Hrubeš hýká hrůzou…"

Moderní éra počítačových her je neúprosná, o čemž se ostatně mohou přesvědčit vývojáři z herních společností celého světa. Spousta her současnosti v honbě za penězi a slávou uniká jedna podstatná věc – originalita. Narazit na nápaditou a zároveň neotřelou hru je v dnešní době méně časté, než vidět „vytuningovaný" trabant předjíždět na dálnici D1 Porsche Boxster. Ne každý se však s málem spokojí.

Založ, uteč, uhas, ujeď

„Šetnáctitunová" herní společnost z Německa se rozhodla vytvořit RTS, ve které bude hráč vystupovat jako hasič, policista a záchranář v jedné osobě. Princip hry je jednoduchý – jste velitelem základny záchranářských jednotek a jakožto guru městské bezpečnosti řídíte všechny výjezdy k misím. V praxi to vypadá následovně. Před misí vám briefingové video prozradí, že místní pouliční závody skončily katastrofálně – převrácené auto, několik desítek raněných a hořící obchod…

Po zhlédnutí úvodní animace na vás hra nachystá tak trochu podraz, protože vás bez jakékoliv nápovědy hodí do víru dění. Autoři holt asi zastávají názor, že neplavce nejlépe naučíte kraul, když jej hodíte do hluboké vody. Mise jsou sice na čas, ale nebojte se, těžce ranění a mrtví nikam neutečou, navíc zbrklost jejich řady jen rozšiřuje. Celé herní dění budete ovládat jednou lištou na panelu v levém dolním rohu. Vyšší síla vás pak obdaří rozpočtem, který má pokrýt danou misi a vy


Hoří kočka, hoří les

Žánr RTS **Výrobce** Sixteen Tons Entertainment **Distributor v ČR** US Action **Homepage** www.emergency3.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 1,2 GB na HDD **Lokalizace** Titulky **Cena** 299 Kč

budete z těchto peněz přivolávat vrtulníky, auta s vodními děly, sanitky a jiné. S pomocí policie uzavřete okolí katastrofy, hasiči zkontrolují stav plynoměrů a uhasí požár – do té doby nesmí na pole dopravní nehody vkročit zdravotník.

Respektive smí, ale není to dobrý nápad. Pošetilá hlava velitele zásahu-amatéra si pomyslí: „Honem medika, než tam všichni umřou!" A tak vyšle k cíli deset lékařů s domněnkou, jaký výborný pohled se jí naskytne na práci pixelových superhrdinů. A hle, pět nosítek se zničehonic skácí k zemi a přiotrávení doktoři zelenají jako nezralé papriky. Zkrátka a dobře – nesnažte se udělat tutéž zbrklou chybu jako já. Nejprve policie, pak hasiči a nakonec záchranáři. V tomto pořadí tkví kouzlo úspěchu.

Námět není všechno

Kampaň o dvaceti misích si i při stejných principech během jednotlivých úkolů udržuje rozmanitost. Budete muset evakuovat kino kvůli bombě, v jiné misi se zase zapotíte nad požárem a pohrajete si s hydraulickými nůžkami. Ač se to může zdát komické, věřte, že bez strategického myšlení ve hře „pohoříte". Vše má svůj systém a k neúspěchu stačí jen malá odchylka. Důkazem jsou mrtví a ranění hasiči nebo davem ušlapaní policisté.

Kromě hlavní kampaně vás zabaví i mód freegame, v němž bez předem daného úkolu čekáte na náhodné katastrofy. Čím rychlejší zásah provedete, tím více peněz obdržíte. Emergency 3 je sice zábavným a originálním počinem, ale ve skutečnosti se věci nemají tak růžově. Hra totiž disponuje špatnou kamerou, která svým minimem ovládacích a pohybových funkcí nepředčí ani staré zrcadlovky. Engine je navíc kompletně


Odpůrci globalizace okupují přístav

Vhodné pro: Ty, kteří se rádi kochají katastrofami

Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech al-Kajdá

3D, což by nebylo na škodu, ale autoři si s jeho zpracováním neporadili příliš zdárně. Navíc je zjevné, že slovo „optimalizace" je jim naprosto cizí, čímž se vysvětluje příčina slideshow, která před nainstalováním patche postihne nejeden monitor.

Celkově by se Emergency 3 dalo přirovnat k dvouletým zbytkům od oběda, které ohřejete a přidáte čerstvou, záhadně chutnou oblohu. Bavit se rozhodně budete, ale pokud jste hráli předchozí díly, noví záchranáři vás nejspíš ničím nepřekvapí.

VERDIKT 6,4

\+ Originální námět, Akčnost, Hudba, Rozmanité mise

– Životnost titulu, Kamera, 3D engine

Chcete-li uhasit vášeň po neotřelých hrách, je Emergency 3 přesně pro vás. Škoda jen, že nic převratného se tentokrát nekoná.

KONKURENTI: Fire Department 6,0 | Fire Chief Nehodnoceno | Port Royale 2 6,5


Z brlohu do akce

Star Wolves

3D vesmírná taktická strategie s prvky RPG. Proč to zní dobře jen na papíře?

Vhodné pro: Jen zaryté fanoušky čehokoli vesmírného

Žánr Strategie/RPG **Výrobce** Show Software **Vydavatel:** 1C/Excalibur Publishing **Distribuce v ČR** Neoznámeno **Homepage** www.starwolves.ru **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,2 GB na HDD **Lokalizace** Není známa **Cena** Není známa

Přelom 21. a 22. století je dobou těžké politické krize pro dříve všemocné Impérium. Vesmír ovládají tři megakorporace a mezihvězdný prostor je jediným místem, kde může být člověk svobodný. I to však má své „ale". Všude řádí piráti, berserkové (počítače, jež se vzbouřily proti lidem) nebo lodě Hlídky Impéria. A tak lidé legalizovali lovce odměn – letce, jež v rychlých lodích zabijí všechny, co jdou proti zákonu. Vy začínáte jako jeden z „hodných".

Zní to trošku tuctově? Pokračujme tedy. Zpočátku vaše vesmírné plavidlo připomíná spíše jakousi hromadu kovu s malým množstvím nejnutnější technologie. Až časem se v boji zlepšíte, přidají se k vám do týmu další „hvězdní vlci" a dostanete se k lepším lodím. Právě jsme si tedy rámcově vysvětlili strategický i RPG prvek v žánru Star Wolves (SW). A zároveň zjistili, že nemocí jménem originalita hra jistě trpět nebude.

Trpělivost nad zlato

Kombinací dvou přísloví chci nenápadně naznačit, že bez výše zmíněné vlastnosti se při hraní SW ne-

Idylka s hvězdnou branou

Zdá se, že štíty jsou už pryč

ještě pomaleji se otočí a začnou střílet znovu (přičemž mezi tím se všem pěkně obnovily štíty, aby to celé nebylo tak moc rychlé), opravdu není zábavné ani v nejmenším.

Nemocí jménem originalita Star Wolves jistě trpět nebude

Snad to proletím

obejdete. Budete-li ke hře přistupovat jako k RPG, záhy zjistíte, že tento žánr je skutečně zastoupen jen obrazovkami mezi misemi, kde si můžete koupit vybavení, lodě a schopnosti pro členy týmu. Jestliže od SW čekáte to, čím by měli být – tedy taktickou strategii – budete zklamáni neméně.

Vše totiž hatí neuvěřitelně řešený systém bojů, jenž se vyznačuje rychlostí závodního hlemýždě a propracovaností kusu surové železné rudy. Pochopíte to už v tutoriálu, kde se zničení několika cvičných cílů změní na několikaminutové pasivní koukání na monitor – stačí totiž jen kliknout na nepřítele a pak čekat, jak to celé dopadne. A sledovat, kterak vaše lodě zkropí protivníka malou salvou, pomaličku ho přelétnou,

Další z mnoha vesmírných staveb

Zkusili to...

Na jedné straně tu tedy máme relativně povedené vizuální zpracování – vesmír je opravdu zajímavý, barevný a jen tak nudit nebude. Na té druhé se skrývá zbytek hry. RPG prvky jsou ve hře v podstatě jen papírové a k ničemu. Taktiky v soubojích se nedočkáte. Vaši snahu zahrát si SW navíc úspěšně komplikuje ovládání, které není ani intuitivní, ani příjemné, ani jakkoli jinak hodno pozitivních přívlastků.

K tomu si ještě připočtěte chabý hudební doprovod, který vás zvláště v soubojích nemile překvapí svým amatérským provedením někde na úrovni podprůměrných soundtracků ve formátu midi z poloviny devadesátých let minulého století. Výsledkem je šedivě průměrný titul, jenž by si možná zasloužil pozornost v kategorii budgetů. Za běžných okolností se však nemá cenu do Star Wolves pouštět.

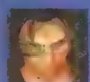
HVĚZDNÁ PĚCHOTA



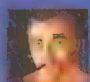
Astra: Rozmarná a bezstarostná dívka. Právě dokončila univerzitu a její finanční situace se zdá být dobrá. Hlavními rysy jsou neuvěřitelné štěstí a obdivuhodné inženýrské schopnosti. Raději před ní neprobírejte její minulost...



Viper: Pravým jménem Jennifer Brocton. Dříve bývala důstojníkem Hlídky, teď však patří k nejlepším agentům námořnictva v akci.



Heretic: Podvodník, pašerák a lovec artefaktů. Už z principu samotář, který v týmu jen stěží vydrží delší dobu.



Ace: Dříve pracoval stejně jako Viper u Hlídky. Je výborným pilotem a ostřelovačem a rovněž jedním ze zakládajících členů žoldnéřské skupiny „Star Wolves".

VERDIKT 5,0

+ Relativně pěkně zpracovaný vesmír
+ Autoři to celé patrně mysleli dobře

− V soubojích vtíravá hudba
− Nepříliš povedené ovládání
− Celkově tuctová koncepce
− Nudné souboje kvůli pomalému pohybu

Na homepage hry vypadají Star Wolves vskutku zajímavě. S politováním musím říct, že jen na homepage.

KONKURENTI: [illegible]

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Manga, manga, manga

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD [illegible]

Gotcha!

Vhodné pro: Notorické odpůrce herního násilí

Paintball jako životní styl?



Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

Často se nestačíme divit, kam až sahá fantazie, představivost, ale také hloupost a nevázané šílenství herních vývojářů. Nevystačí si jen s běžnými akčními hrami. Kombinují je s RPG, strategickými prvky, přisypávají trochu toho a toho, aby na konci vznikl nemastný neslaný miš-maš. Gotcha naštěstí není experiment, jemuž by chyběla hlava a pata. Ve svých základech ukrývá klasickou akční hrou, která sází na multiplayer a ve které se – kupodivu – nebude umírat.

Mírumilovné střílení

Akční hra bez krve a mrtvých. Zní to jako nuda a zase jednou nuda. Gotcha není zpracováním války, teroristické hrozby dneška, nesoustředí se na práci tajných jednotek nebo zákulisní intriky české politické scény. Pokouší se věrohodně simulovat i u nás stále oblíbenější zábavu – paintball. Místo lidských vnitřností tak přichází čas barviček, a přestože se tu a tam herní okolí začervená, nepřijde na zmar ani kapka krve.

Svým netradičním námětem však Gotcha nejen žije, ale také umírá. Už od počátku a první obrazovky vypadá jako hra béčkové kategorie. Potvrdí to nejen pohled na jméno autorského týmu, ale především vizuální zpracování. Nečekejte nic jedinečného. Nemůžu hovořit o autentických modelech postav, detailním či snad nápaditém prostředí. Nekoná se ani maličkost v podobě rozmanitého počasí, které by jednotlivým kláním dodalo na zajímavosti. Potencionální předností zůstávají nízké hardwarové nároky, což je v dnešní době „sakra" málo.

NA VLASTNÍ KŮŽI



Bojovat se dá všude, i na skládce

Na rybím trhu to zrovna nevoní

Pronásledujeme krále

> Místo lidských vnitřností přichází čas barviček

Stop krvi, stop nápadům

Jako by tomu chtěl sám čert, nemizí jen krev a násilí, ale také dobré nápady. Gotchu tak zachraňuje poměrně široká nabídka módů, kterými může oslovit. Najdete zde ty klasické (deathmatch, team deathmatch, pro paintball typické zápolení o soupeřovu vlajku), nad nimiž vyčnívá netradiční Kill the King. Jak už název napovídá, hlavní roli zde hraje jediný hráč, král aktuální hry. Kdo ho dokáže zabít, přebírá štafetu a královské otěže, které zde symbolizuje větší výdrž a účinnost zbraní. Bohužel jako vše, i být králem vás po chvíli přestane bavit.

Originalitu se tvůrci snaží dohonit v místech, která už pošramocený dojem nedokáží napravit. Prostředí se sice rozmanitostí vyrovná i náročnějším hrám, stavba lokací je ale nudnější než ranní zdlouhavé pobyty na oné místnosti. Když se k tomu připočítá umělá inteligence, která se dá shrnout do jediného pravidla „nepřátelé utíkají, utíkají, střílí a zase utíkají", zklamání se definitivně noří na hladině herního vkusu.

Žánr Akční simulace paintballu **Výrobce** Sixteen Tons Entertainment **Distributor v ČR** US Action **Homepage** www.gotcha-the-game.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 16MB 3D grafická karta, 500 MB na HDD **Lokalizace** Titulky **Cena** 299 Kč

Volejte o pomoc

Nevím, co k výše řečenému dodat. Pravda, síla hry tkví přece jen v jiných místech než v hře jednoho hráče. Multiplayer naštěstí nabízí větší dávku odreagování, a přestože kromě své „mírumilovnosti" ničím nevyniká, je právě on tím, co pozvedlo hodnocení výše k průměru. I tak je ale Gotcha velké zklamání. Neměla být velkolepou hrou, odpustil bych jí i horší zpracování, ale nudný systém kariéry a slabá AI z ní dělají jen těžce poživatelný pokrm. Pokud tedy stále toužíte okusit paintball ve vší jeho kráse, před virtuálním dejte přednost světu skutečnému.

VERDIKT

4,6

\+ Slušná nabídka módů
Prostředí
Nižší HW nároky

– Technické zpracování
Stavba lokací
Nulová AI postav
Stereotypní

Mírumilovný paintball je z morálního hlediska revolucí. Z toho herního zůstává Gotcha daleko za branami, které znamenají svět.

KONKURENCE [illegible] **8,5** | [illegible] **8,0** | [illegible] **8,3**

Zvolte nejlepší hru Doupěte

7 statečných

Herní svět už dávno není zábavou pro několik tisíc vyvolených. Naopak hráčů přibývá a s nimi přicházejí do herního průmyslu i nové preference, nálady a chutě. Jelikož naše názory na nejnovější hry jsme vám už přednesli, nyní je řada na vás. Dáváme vám v naší jedinečné soutěži možnost zvolit nejlepší hru tohoto čísla Doupěte a získat dvouleté předplatné časopisu zcela zdarma. Více [illegible]

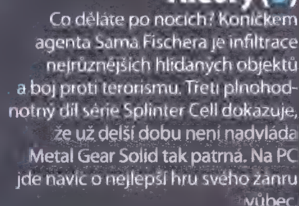
Empire Earth 2 (A)



Lidská historie v jediné hře. Bláznivý nápad už v případě prvního Empire Earth vyústil ve skvělou a hratelnou strategii, která se po kratší přestávce vrací zpět. Nový díl přitom není jen lehce vylepšeným nástupcem úspěšné jedničky, ale přináší množství zajímavých a revolučních inovací.

Hodnocení Doupěte: 8,6

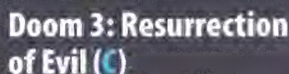
Splinter Cell: Chaos Theory (B)



Co děláte po nocích? Koníčkem agenta Sama Fischera je infiltrace nejrůznějších hlídaných objektů a boj proti terorismu. Třetí plnohodnotný díl série Splinter Cell dokazuje, že už delší dobu není nadvláda Metal Gear Solid tak patrná. Na PC jde navíc o nejlepší hru svého žánru vůbec.

Hodnocení Doupěte: 9,1

Doom 3: Resurrection of Evil (C)



Doom 3 byl pro mnohé blbost s parádní grafikou. Pokud jste se ale zahleděli hlouběji pod povrch třetího dílu, našli jste v něm nápaditý akční horor, který vám nedal spát. Nic se na tom nezmění ani s příchodem datadisku, který není jen marketingovým tahákem a přináší i vítané změny.

Hodnocení Doupěte: 8,6

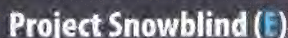
SWAT 4 (D)



Terorismus je tématem posledních let. Po dlouhých rocích čekání se úspěšná série SWAT (přesněji řečeno, úspěšný byl její třetí díl) dočkal novodobého nástupce. Jednoduchý systém ovládání vašeho týmu, nápaditá mise a drobná, o to však příjemnější vylepšení. Nejlepší taktická akce současnosti? SWAT 4.

Hodnocení Doupěte: 8,5

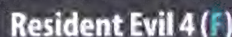
Project Snowblind (E)



Autoři Project: Snowblind vzali ty nejlepší ingredience cyberpunkových her typu Deus Ex a spolu s napínavým příběhem je zapekli do podoby víceméně klasické střílečky. Project Snowblind tak koření zpomalování času nebo zajímavé možnosti při hackování kamer, takže překousnete i pokulhávající grafiku.

Hodnocení Doupěte: 7,9

Resident Evil 4 (F)



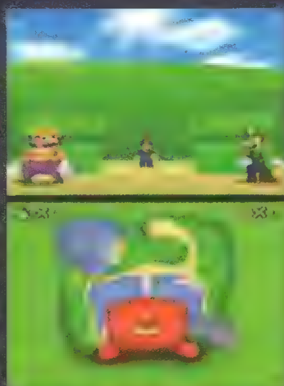
Zombie už nejsou v kurzu. Jedna z nejúspěšnějších hororových sérií všech dob upustila od protivníků, kteří pro ni byli tak charakterističtí. Přestože zombie chybí (nahradila je sekta deformovaných vesničanů), zachovává si RE4 silnou atmosféru a především dokonalé vizuální zpracování.

Hodnocení Doupěte: 9,7

Mario DS (G)



Nintendo DS jako první z nové generace handheldů dorazilo na náš trh. Není proto divu, že spolu s ním na nás útočí i první atraktivní titul. Mario DS není novou hrou s populárním instalatérem v hlavní roli, ale předělávkou jeho úspěšných dobrodružství. Zachovává si však skvostnou hratelnost, pro kterou jsme Maria tak milovali.



Hodnocení Doupěte: 9,0

Hra Doupěte 04/2005: Brothers in Arms



[illegible]

[illegible]

[illegible]

A) [illegible]
B) [illegible] Republic C[illegible] - 9,[illegible]
C) [illegible]om Force - 1,1 %
D) [illegible] Sims 2: Univerzita - 4,4 %
E) Nascar SimRacing - 2,2 %
F) [illegible]
G) LOTR: Third Age - 1,1 %

Dvouleté předplatné Doupěte získává: Jarda Pecin[illegible]

Návod, jak hlasovat:

[illegible]

Za pakatel

299 Kč 199 Kč 499 Kč

Skvělou zábavu neposkytují jen tituly za tisíc korun. Zajímavé hry se dají sehnat mnohem levněji

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

KNIGHTSHIFT



Součet zajímavých a originálních součástek nemusí dát dohromady kvalitní výrobek. Naopak, i když se budete snažit a vybírat jednotlivé kousíčky sebelépe, nakonec to bude někdo jako tvůrci pohádkové strategie/RPG KnightShift, kdo vám vypálí rybník.

Jejich výtvor sice rozhodně nepřináší zásadní revoluci do herního průmyslu, nicméně vyniká natolik osobitým vzezřením a stylem, že si jej zkrátka zamilujete. Tedy, pokud vám nebude dělat problém dojení krav (z mléka se ve hře vyrábí jednotky), tchýně s válečkem na těsto či pasáček krav v roli některých jednotek ve hře. Na každém rohu narazíte na nějakou podobnou legrácku dokazující, že serióznost se KnightShiftu vyhnula velkým obloukem. Ve spolupráci s výtečným českým dabingem to ale rozhodně není na škodu. Hra samotná nabízí relativně povedený koncept strategie a RPG, vylepšený možností nezávislého RPG dobrodružství.

7,8

Žánr Strategie/RPG **Výrobce** Reality Pump Studios **Vydavatel** Hypermax **Rok vydání** 2003 **Lokalizace** Kompletní **Cena** 299 Kč

Žánr Plošinovka **Výrobce** Ubisoft **Vydavatel** Playman **Rok vydání** 2003 **Lokalizace** Kompletní **Cena** 299 Kč (254 Kč shop.doupe.cz)

RAYMAN 3

Plošinovky nezažívají poslední dobou zrovna nejlepší období. V podstatě od nástupu akčních her z pohledu třetí osoby jako by se jejich potenciál vyčerpal. V trojrozměrném světě předaly některé své zkušenosti akčním kouskům, do dvojrozměrného se nikdo vracet nechce.

Jedním z posledních pokusů, jak nalákat hráče na klasickou kombinaci skokánků, bizarních nepřátel a originálního hlavního hrdiny, je Rayman 3, zpracovaný ve 3D. Hra nabízí jak tradiční heroický příběh v pozadí a hlavního záporňáka, tak spoustu rozmanitých prostředí, nepřátel i miniher. Budete létat v helikoptéře, plavat pod vodou a bojovat na konci misí s přerostlými bossy.



Jeden z posledních mohykánů klasické plošinovkové školy se prodává s kompletním českým dabingem.

7,2

Žánr FPS **Výrobce** Westwood **Vydavatel** EA Czech **Rok vydání** 2002 **Cena** 499 Kč (449 Kč shop.doupe.cz)

COMMAND AND CONQUER: RENEGADE

6,6



Další hry za pakatel

Fallout Tactics	Taktická akce	180 Kč	Score
The Suffering	Akce	189 Kč	Level
A.I.M.	Akční simulátor	299 Kč	Cenega
Commandos 3: Destination Berlin	Strategie	499 Kč	Cenega
Port Royale 2	Strategie	499 Kč	Cenega
Warhammer 40.000: Firewarrior	Akce	199 Kč	Cenega
Fire Captain	Strategie	299 Kč	US Action
Starsky & Hutch	Akce/závodní	299 Kč	US Action

FreeHry 0 Kč



Game Developers Session 2005



Letošní, již třetí ročník srazu nezávislých vývojářů volně šiřitelných her, se uskutečnil 18. až 20. března v Brně. Jak možná víte, akce se koná pod záštitou serveru ČeskéHry.cz. Bere si za úkol shromáždit vývojáře ze všech koutů České a Slovenské republiky a kromě bujarých oslav využít čas k vzájemné výměně zkušeností a názorů.

První den celé akce, tedy pátek, se nesl v duchu zahájení a představování vybraných freewarových her, mezi nimiž nechyběly ani trháky jako Plane Arcade či Starship Trooper. Za zmínku rovněž stála možná nejlepší přednáška celého GDS, a sice zkušební přijímací pohovor pro programátory do profesionálního vývojového týmu v podání Martina Klímy.

V průběhu programově nejnáročnější soboty se přednášelo paralelně ve dvou sálech. Mezi nejpřínosnějšími přednáškami lze uvést teorii a praxi o level designu či lightmapy v UFO: Aftershock. GDS nebylo jen ve znamení počítačové grafiky a programování. Své místo si zde našel i vývoj her pro mobilní telefony. Zlatým hřebem akce byla otevřená diskuse a vyhlášení výsledků rychlosoutěží ve tvorbě freeware her.

V neděli už pozornost a morálka zúčastněných viditelně klesala, a tak se hlavní náplní dne staly takzvané „individuální diskuse". Statečnější a studijně aktivnější prošli ještě workshopy, které přenášely mnohá témata z přednášek do vývojářské praxe.

Letošní Game Developers Session bylo zase o něco lepší. Je sympatické, že zajímavá akce, na které se sejdou jak profesionální, tak amatérští tvůrci bývalé federace, vykazuje vzrůstající kvalitu. Věřme, že ji potvrdí i dalšími ročníky.

GAME DEVELOPERS SESSION 2005

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

VICTORY ROAD

ID: 110212

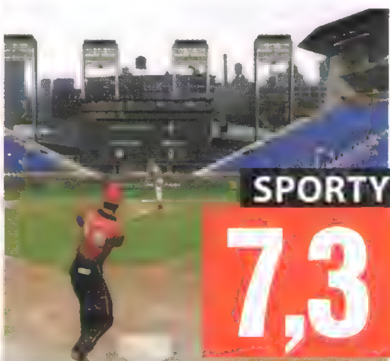
Victory Road si v žádném případě nehraje na realistický simulátor automobilového závodění. Spíše naopak. Jedná se o jednoduchou, ale zato skvěle hratelnou záležitost, která je i přes své mírné vady na kráse spíše tím lepším z nabídky freeware titulů. Větším problémem je zejména dosti pochroumaný fyzikální model závodních speciálů. Jakmile se vám podaří narazit, vyletíte dva metry vysoko, jako byste měli gumový automobil. Vše je však skvěle kompenzováno již zmiňovanou hratelností a samozřejmě grafickým zpracováním. Ani ve své objemnosti Victory Road rozhodně nezaostává. Trio tratí a zhruba desítka aut zahřejí u srdce nejednoho náruživého závodníka.



MC BASEBALL

ID: 110178

Baseball coby jeden z typicky amerických sportů není v našich končinách příliš rozšířen. Pravda, i naše republika má svá družstva, která nehrají vůbec špatně. Ovšem sledovanost utkání není ani z poloviny taková jako třeba u hokeje, fotbalu či plážového volejbalu spoře oděných slečen. Přestože není naše zem pro baseball úrodnou půdou, hry tohoto ražení jsou oblíbené. Důkazem budiž MC Baseball. Aby také nebyl četně stahovaný, když disponuje příjemnou grafikou a vynikající, jednoduchou až primitivní hratelností, která se dá vyjádřit jen několika slovy. Nadhazovač – odpalovač – deset pokusů – vítězství. Poslední jmenované se dostaví jen v případě, když se z deseti pokusů alespoň párkrát strefíte a podaří se vám získat body. Tak jen hurá do toho!



Hru získáte vyhledáním jejího čísla (ID) na stránkách **www.doupe.cz**.

Aktuality

- Připravuje se **Plane Arcade 2**, nástupce skvělého leteckého titulu. V kuloárech se však proslýchá, že tentokrát nepůjde o freeware hru.
- Do fáze hratelné betaverze se dostal originální projekt týmu BlueA software **Prison Escape**. Jedná se o pěkně zpracovanou 3D logickou hru.
- Nadějná česká adventura **Mars-Colony** má konečně svou homepage – arcade-games.net/mc.
- Nová RTS s názvem **Priority: Survive** od týmu Distortum vypadá více než nadějně. Autoři slibují zajímavé mise, vysoce kvalitní herní videa, poutavý příběh a hezkou 2D grafiku.

Otestujte svůj mobil se Symbianem

Ivan Lukáš, stálý spolupracovník Doupěte
Fanda mobilních technologií a redakční karatista



Program najdete na DOUPĚ DVD 05/05

Nejvýkonnějšími mobilními telefony jsou bezesporu smartphony, přístroje s vlastním operačním systémem, kterým je dnes v drtivé většině Symbian OS. Téměř všechny důležité hardwarové parametry chytrých telefonů můžete snadno zjistit z manuálu výrobce, trošku problematické ale bývají údaje o grafice – z označení grafických čipů totiž nepoznáte, jaký výkon od telefonu můžete očekávat. Řešením tohoto nedostatku může být aplikace, umožňující na základě jednotné metodiky vyhodnotit výkon telefonu a převést jej do podoby číselného indexu, který výkon jednoznačně popíše. Zřejmě nejlepším současným programem pro tyto účely je benchmark SPMark04.

Uživatelé počítačů pravděpodobně znají finskou společnost Futuremark a její benchmarky 3DMark, SYSmark, WebMark nebo třeba PCMark, málokdo už ovšem zná její poměrně nový produkt SPMark04 určený právě k testování výkonu chytrých telefonů. Program je nabízen ve dvou verzích. Placená Business Edition (250 $) obsahuje kompletní pokročilé testy procesoru, grafiky, paměti, baterií a dalších částí telefonu, pro testy grafiky je ale dostačující verze 3D Score, která je navíc volně dostupná (www.futuremark.com/download/?spmark04.shtml).

SPMark04 3D Score vypočítává výsledky testování na základě předem stanovených tabulkových hodnot. Všechna data z testů se automaticky ukládají do textového souboru result.txt, který v telefonu najdete ve složce X:\system\apps\spmark04\, kde písmeno X označuje disk, na němž je SPMark04 nainstalován. Čím vyšší číslo po testu získáte, tím rychleji telefon reaguje při práci s 3D hrami a aplikacemi. Jak můžete zjistit z tabulky, nejvýkonnější 3D grafiku dnes najdete v Nokii 6630, která má výrazný náskok před ostatními chytrými telefony a nabízí tak momentálně nejlepší požitek z mobilního hraní.

Mobilní telefon	3D Score
Nokia 6630	955
Sony Ericsson P800	630
Sony Ericsson P910i	624
Sony Ericsson P900	598
Nokia 6260	557
Nokia 7610	555
Nokia 3650	512
Siemens SX1	509
Nokia N-Gage QD	494
Nokia N-Gage	487
Nokia 7650	482
Nokia 6600	475

SMRTONOSNÁ PAST

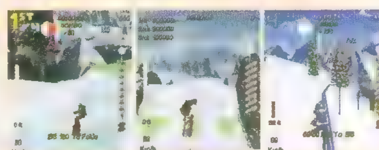
Smrtonosná past (Die Hard) vás přesvědčí, že filmové předlohy jsou dobrým základem javových her světové třídy. Tým MobileScope do hlavní role akční hry inspirované stejnojmennou filmovou předlohou postavil nezničitelného Johna McClanea. Jeho úkolem je osvobození třiceti rukojmích, musí ale také zneškodnit teroristy včetně jejich výrazně odolnějšího bosse a deaktivovat všechny bomby. Jako zbraně vám poslouží pistole, bomby a důvtip, postupně budete muset nalézat další munici, zdravotní bonusy, ale také klíče a čipové karty potřebné k otevírání dveří. Ve třinácti velmi dobře hratelných levelech s dobrou grafikou vás čekají i náročné časově omezené akce. Hra má příjemně rychlou odezvu a velmi dobře vyřešené ovládání.



Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** MobileScope, www.mobilescope.cz **Cena** 59 Kč **Zdroj** T-Mobile, www.t-zones.cz **Hodnocení** 7,9

SSX: OUT OF BOUNDS

V závodní hře SSX: Out of Bounds si můžete zavzpomínat na zimní lyžařskou sezónu. Obujte si lyžáky, naskočte na snowboardové prkno a vydejte se zdolat ty nejprudší horské svahy. Na samotném zdolávání by nebylo nic těžkého, skutálet se ze svahu dokáže snad každý, jenže vaše jízda musí mít styl. Na trati vás totiž čekají překážky všeho druhu, které je třeba co nejelegantněji překonat. Skoky a parády ale musíte střídat, protože za opakované úkony budete dostávat stále méně bodů. Čím ladněji překážky překonáte, tím více bodů přibude na vaše konto a tím rychleji můžete jet dále. Kromě efektního sjezdu musíte také porazit všechny svoje soupeře, kteří svah sjíždějí s vámi. Za vítězství získáte odměnu určenou k nákupu lepšího vybavení a zpřístupní se vám nové závodní tratě.



Platforma Symbian OS **Výrobce** Electronic Arts, www.ea.com **Cena** 1 590 Kč **Zdroj** Nokia, www.nokia.cz **Hodnocení** 7,8

DUKE NUKEM

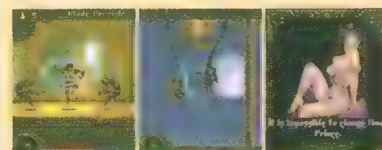
Duke Nukem je v herním světě pojem. Při vyslovení jeho jména se všichni mimozemšťané nekontrolovatelně roztřesou, sepíšou poslední vůli a očekávají brzký a velice krvavý konec své existence. Legendární blonďatý likvidátor mimozemských invazí s doutníkem v mužné čelisti a nesmrtelnou hláškou „Come, get some!" na rtech si nyní konečně prostřílel cestu i na displeje mobilů. Prozatím běhá pouze ve 2D prostředí, ale do několika nejbližších měsíců se dočkáme i plnohodnotné 3D akce. Mobilní 2D verze Duke Nukema je lepší, než by se dalo doufat – vývojáři z Ojomu zvládli počítačovou hru převést do mobilu bez větší ztráty původní skvělé atmosféry. Grafika, prostředí i zvuky jsou na výborné úrovni, stejně jako celková hratelnost. Připravte se tedy na rychlou akci, a budete-li mít rychlé reflexy, přežijete nakonec v celém enginu jako jediní.



Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Ojom, www.ojom.com **Cena** 79 Kč **Zdroj** Redboss, www.redboss.cz **Hodnocení** 8,6

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

K legendárním počítačovým hrdinům patří bezesporu i princ z Persie. O jeho popularitě svědčí mimo jiné i fakt, že vznikl již čtvrtý díl mobilních arkád s perským princem v hlavní roli. Princ tentokrát musí najít Palác času, vrátit se do minulosti a zabránit stvoření Písků času, známých z minulého dílu. Warrior Within je bezesporu nejlepší díl celé série. Princ se naučil nové dovednosti a bojové triky, zlepšila se už tak výborná grafika. Boj lze nejprve nacvičit v tréninkové patnáctikolové Aréně a až poté se pustit do samotné hry. Ta nabízí deset pestrých úrovní plných nepřátel, pastí i logických úkolů, objeví se i sličné slečny, které budou prince svádět z cesty. Ovládání je intuitivní, třešničkou na dortu je kompletně české prostředí. Prince of Persia: Warrior Within nabízí pár hodin opravdu kvalitního hraní.



Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Gameloft, www.gameloft.com **Cena** 68 Kč **Zdroj** Eurotel, games.eurotel.cz **Hodnocení** 9,1

dubnová hitparáda her pro mobily

1 Urban Asphalt





ZÁVODNÍ HRA, JAK MÁ BÝT!
Máte rádi rychlá auta? Tak to vás tahle novinka jistě potěší. Tahle závodní hra je vytvořena ve stylu moderních her, u kterých se vám za vyhrané závody otevírají další závodiště, v našem případě města, po jejichž ulicích se proháníte v jednom z nádherných a zběsile rychlých aut.

CO VŠECHNO MŮŽETE JEZDIT?
Pokud jezdíte mód ARCADE, tak získáváte peníze za každou jízdu, kterou zajedete na medailovém místě, tedy buď první, druzí nebo i třetí. Pokud jedete jen rychlostní závod s jedním oponentem, tak nejprve vsadíte, kolik si myslíte, že máte šanci nad ním vyhrát, a pak se pustíte do samotného závodu, který probíhá stejně jako jiné, jen musíte vyhrát, protože jinak ztrácíte svou sázku. Samozřejmě si můžete zajet zkušební jízdu, ta je pak určená náhodně. Ale pokud v závodě peníze ztratíte, pak se trať nebo auto zase automaticky uzamkne!

JAK SI VYDĚLAT NA NOVÉ AUTO?
U každého zamčeného auta a tratě si můžete povšimnout ceny v dolarech. Tato cena říká, kolik musíte mít peněz, abyste zde mohli závodit. A u auta je tomu stejně. Nemusíte si nic kupovat, prostě jakmile dosáhnete požadované částky, tak se trať nebo auto odemkne a peníze vám zůstanou, takže se nemusíte bát, že byste se ujezdili, než se dostanete do posledního kola.

POLICIE JE VŠUDE
Na silnici můžete kromě ostatních civilních a závodních aut potkat i vozy policejní, které po vás půjdou. Snažte se jim proto ujet nebo vyhnout, jinak vám hrozí pokuta. Kromě policajtů dávejte pozor i na další překážky - třeba pásy s železnými hroty.

ALE JSOU I PŘÍJEMNÉ VĚCI
Můžete získat jakousi imunitu, pak si vás policajt nevšimne. Vaší rychlosti jistě přidá turbo, ujedete potom každému!

AUT JE TU HODNĚ
Jen abyste věděli, na co se máte těšit, tak vám alespoň prozradím, jaká auta na vás čekají. V nejnižší rychlostní třídě jsou to Audi TT Roadster, Lotus Exide, Corvette C6 od Chevroletu a třeba Nissan Skulině GT-R. Všechna tato auta jsou v reálné podobě. Na silnici se chovají celkem normálně, je to prostě hra. Takže není až takový rozdíl mezi těžkým a lehkým autem, jen nepatrný. V další třídě je to například autíčko od TVR Sagaris nebo od Lamborghini Gallardo a ještě třeba Ford GT z Ameriky. Ta nejrychlejší a nejlepší třída patří Lamborghini Murciélago R-GT z Itálie – to už je ale auto, které spíš tak nějak létá než jezdí.

JE TO PROSTĚ SUPER PARBA!
Závěrem bych řekl, že jsem se ve hře nesetkal s žádnou velikou chybou, i těch menších je zde poskromnu a rozhodně se dají odpustit. Trošku zvláštností je, že si můžete nastavit jazyk. A výběr je z 5 nejčastějších jazyků. Dále si můžete nastavit, jestli budete mít na tachometru kilometry nebo míle a konečně ještě hlasitost zvuku, kterou jsem u žádné JAVA hry neviděl. Hra je rozhodně velmi dobrým zpracováním závodů, nepostrádá ani provoz na silnicích a nitro, což jsou nadstandardní a více než lákavé vlastnosti, kvůli kterým se tato hra postavila na samý vrchol her tohoto typu na mobilní telefon.

OVLÁDÁNÍ
[4], [6] – vlevo, vpravo
[2], [5] – turbo
[8] – brzda
[1], [3], [7], [9] – draftování určeným směrem

VERDIKT
Závodní hra s naprosto bezkonkurenční nabídkou funkcí, možností a grafikou. Kromě chybky s mosty a tunely se hře nedá nic vytknout. A i přesto, že má hra celkem propracovanou grafiku a musí počítat s městskou dopravou a 7 oponenty, tak se nám nestalo, že by se někdy kousla.

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	[illegible]
na telefonní číslo	900 22 40
cena	80 Kč



2 TOWNSMEN 1

92%

Velmi působivá hra, která si zaslouží velké uznání. Jen asi trošku zamrzí, když máte vybudovanou velmi dobrou prosperující společnost a jednou chybkou nebo nepozorností přijdete o jednu budovu, a v důsledku toho se vám rozpadne celá říše.

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	[illegible]
na telefonní číslo	900 22 50
cena	50 Kč

Podporuje telefony: Nokia 3510i, 8910i, 3530, 3560, 3125, 6610i, 3205, 3120, 3108, 6810, 6820, 7200, 3105, 3200, 6225, 3100, 6108, 7250i, 6585, 3300, 6220, 6800, 6100, 7250, 5100, 6610, 7210, 6230, 3220, N-Gage (QD), 3620, 3660, 3600, 3650, 7650 • **Siemens** SX1, M55, MC60, SL55, S55 • **Sharp** GX10, GX10i • **Sony Ericsson** T610, T630, Z600, Z1010 • **Motorola** C450

3 PLAYMAN BEACH VOLLEY

92%

Výborně graficky zvládnutá hra, která zezačátku zamotá vaše prsty, ale poté získáte naprostou kontrolu nad celou hrou a budete hrát světovou špičku. Nenásilná a přesto velmi poutavá hra.

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	[illegible]
na telefonní číslo	900 22 40
cena	80 Kč

Podporuje telefony: Motorola [illegible], V300, [illegible], V500, V525, V600, C450, C550, A1000, A835, A920, A925, [illegible], C650, C975, C980, E1000, E398, V180, V220, V3, V550, V975, V980 • **Nokia** 3100, 3200, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610(i), 6620, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage (QD), 6230, 7600, 7610, 3120, 3220, 5140, 6260, 6630, 6650, 6670, 7260, 6225, 6170 • **Sagem** V65, C52, V55, V75, X52, X7 • **Sharp** GC10, GC20, GC30 • **Siemens** [illegible], C55, C60, C62, C65, CX65, M55, M65, S65, SL55, SX1 • **Sony Ericsson** T610, T610MR2, T630, Z600, K700i, P900, Z1010, F500i, K300i, S700i, V800 • **Panasonic** X60 • **Samsung** E100, E330, E700, E800, E820, X100, X460, X600, Z105, C225, D410, [illegible] • **LG** U8110

4 2004 REAL FOOTBAL

95%

Velmi vydařený fotbálek pro váš telefon. Skvěle graficky zpracovaný s možností míření střel i přihrávek. Při hře potěší třeba i prodloužení herního času při vašem útoku. Aplikace hru ukončí až po zakončení vaší akce.

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	[illegible]
na telefonní číslo	900 22 40
cena	80 Kč

Podporuje telefony: Motorola V300, V500, V525, V600 • **Nokia** 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage (QD) • **Panasonic** X60 • **Sagem** my X5-2, V55, V65, V75, X7 • **Sharp** GX10, 20, 30 • **Sony Ericsson** T610, T630, Z600

5 BLOCK BREAKER DELUXE

Hra připomíná stařičký Arkanoid, ale zpracovnání má mnohem lepší! Díky desítkám bonusů vás hra jen tak neomrzí.

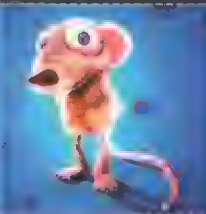
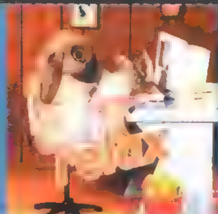
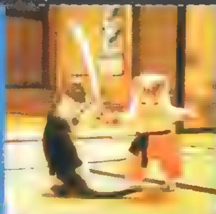
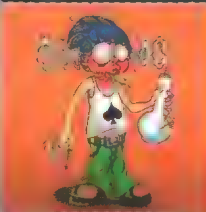
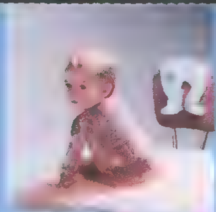
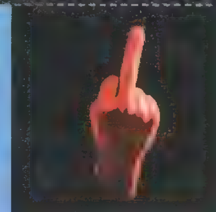
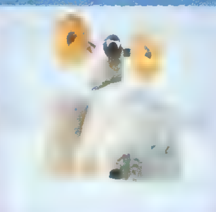
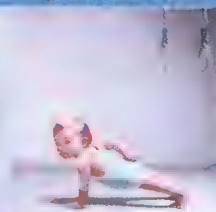
pošli SMS ve tvaru	[illegible]
na telefonní číslo	900 22 50
cena	50 Kč

Podporuje telefony: Motorola C180, C380, C650, V220, V300, V500, V525, V600 • **Nokia** 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage (QD), 3100, 3200 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250 • **Panasonic** X60 • **Sagem** My V55, V65, V75, X7, X5-2 • **Samsung** E700 • **Sharp** GX-10, 15, 20, 30 • **Siemens** CX65, SL55, M55, MC60, S55, C60 • **Sony Ericsson** T610, Z600, T630

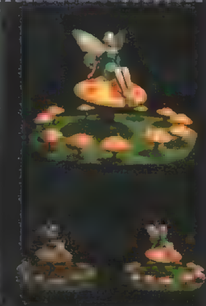
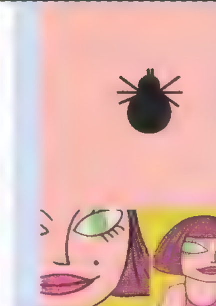
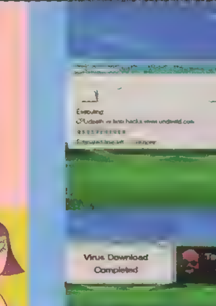
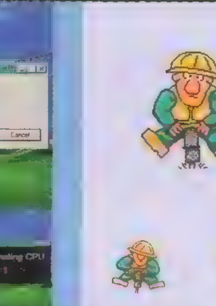
barevná pozadí

Kód uvedený u pozadí pošlete na telefonní číslo 900 22 30, např. pro objednání "myšáka" pošlete YOP BCFGD na 900 22 30. Pozor, mezi YOP a kód vložte mezeru.
Ihned obdržíte wap odkaz a obrázek bude automaticky stažen do vašeho mobilu. Cena služby 30 Kč.

vše o mobilech yop!

YOP BCFGD	YOP BKBZD	YOP BEGWD	YOP BMKKD	YOP BEPUD
				
YOP BRLTD	YOP BYFHD	YOP BSIED	YOP BEEZD	YOP BFYUD
				
YOP BCPBD	YOP BXRFD	YOP BBCJD	YOP BURTD	YOP BFNJD
				

animovaná pozadí

				
YOP WUTDD	YOP WKSFD	YOP WHEED	YOP WFGXD	YOP WHBED

Barevná pozadí podporují telefony s barevným displejem

Vyzváněcí melodie

Polyfonní melodii získáte, když odešlete kód vybrané skladby na telefonní číslo 9002230. Chcete-li monofonní melodii, pište v kódu jako počáteční písmeno "M". Podporuje váš telefon EMS (např. Siemens)? Pište v kódu jako počáteční písmeno "T".

Skin On Skin	YOP PBXRD	New York	YOP PPFRD
Radio	YOP PUBYD	Dumb	YOP PSSDD
Sick & Tired	YOP PRNKD	California	YOP PEHXD
I Believe In You	YOP PHHED	All Because of You	YOP PCJXD
Just Be	YOP PCJTD	It's My Life	YOP PJSFD
Call On Me	YOP PCCBD	Always	YOP PYHBD
Sound Of San Francisco	YOP PAWBD	Láska je láska	YOP PNZMD
Weekend	YOP PYKYD	Náhodou	YOP PMMUD
Shake That	YOP PITLD	Láska tě [illegible]	YOP PSCND
So Lonely	YOP PTNXD	Busted	YOP PYNTD
Aischa	YOP PJHUD	Já půjdu dál	YOP PWITD
You Can Do It	YOP PIAMD	Veď mě dál	YOP PNBSD

Vyzváněcí melodie podporují telefony s polyfonním vyzváněním.

Službu p... U Habro... Praha 4, infolinka ... po-pá: 10:00...

Reálné zvuky

nechte svůj telefon štěkat jako pes nebo řehtat jako kůň

Pořiďte si místo tradiční vyzváněcí melodie reálný zvuk, který je k nerozeznání od skutečných zvuků. Stačí poslat SMS s objednacím kódem na číslo 9002250

cikády	YOP RTJSD	mimino v sedmém nebi	YOP RXECD
čuník	YOP RXHHD	pes	YOP RAEFD
delfín	YOP RCHDD	osel	YOP RMWAD
drákulův smích	YOP RLDLD	divoká řeka	YOP RPIHD
jehně	YOP RRWSD	siréna	YOP RXLBD
kachna	YOP RRABD	tučňáci	YOP RPNDD
kdákající slepice	YOP RSUID	velryba	YOP RBDCD
klofan	YOP RHNUD	nepřebalené miminy	YOP RMBCD
kukačka	YOP RPPLD	závodní vůz	YOP RXKHD
kohout	YOP RHFED	kalašnikov	YOP RLIGD
spokojené mimino	YOP RRCFD	placení mincemi	YOP RCSJD

Horizons: Empire of Istaria



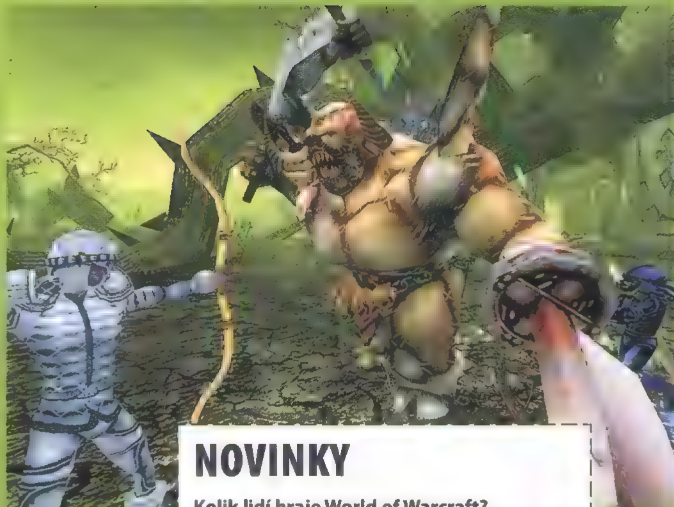
Na první pohled se Horizons zdají být „obyčejným" MMORPG. Stejně jako v každém MMORPG, i zde máte na výběr z 9 ras a 5 klasických povolání – bojovník, kouzelník, lukostřelec, zloděj a případně řemeslník. Jenže pak přijde pohled druhý, vy se zahledíte na seznamy a... cože? Jednou z ras je i drak? DRAK?

Ano, je to tak. Můžete se jím stát, ale je to pekelně těžké. Na rozdíl od ostatních postav, které se rozvíjejí zcela v duchu tradičních RPG (nasbírám zkušenosti – postoupím – dostanu body – zvednu si vlastnosti – nasbírám další zkušenosti atd.), drak je vyřešen originálně. Dostává méně zkušeností než ostatní a začíná jako malý dráček. Kromě klasického sbírání zkušeností musí ještě shromažďovat poklad. K čemu? Čím větší poklad, tím silnější drak. A čím silnější, tím větší. Může se tak stát, že ostatní vám nakonec nebudou sahat ani po kolena.

Herní svět, ve kterém se budete pohybovat, je neuvěřitelně obrovský a živý. Chcete si koupit parcelu a postavit na ní dům? Žádný problém. Že tak vzniklo celé město? Nevadí. V takovém světě je nezbytností mapa. Ta je naštěstí v Horizons zpracována výborně a navíc obsahuje zdánlivě samozřejmou, ale u MMORPG až příliš často opomíjenou možnost psát si do ní poznámky.

Základem každého (nejen MMO)RPG jsou samozřejmě souboje. Ty zde probíhají v reálném čase s tím, že se liší jak rychlost různých postav (v závislosti na vlastnostech i levelu), tak i konkrétní doba na provedení útoku či kouzla. Po boji samozřejmě získáte zkušenosti a někdy i z potvor vypadnuvší předměty.

Nejsmutnější zpráva nakonec. Při všech výše uvedených kvalitách je jasné, že Horizons nejsou zadarmo. Za hraní zaplatíte 12,95 dolarů za měsíc, 35,85 dolarů za tři měsíce, 66,70 dolarů za půl roku, popřípadě 112,40 dolarů za celý rok. Získáte však na oplátku přístup do světa kvalitní MMORPG, se pyšní hned několika trumfy.





NOVINKY

Kolik lidí hraje World of Warcraft?
Společnost Blizzard vydala tiskovou zprávu, podle které si herní účet v jejím MMORPG World of Warcraft zřídilo již více než 1 500 000 lidí. Zástupci firmy neopomněli zdůraznit, že dojde k dalšímu nárůstu tohoto čísla – mnoho zemí ještě na svoji premiéru WoW čeká. Přesněji řečeno, hra zatím vyšla jen v Severní Americe, Evropě a Koreji.

Square láká zpět hráče, kteří přestali hrát Final Fantasy XI
Japonští Square Enix se v případě své MMORPG Final Fantasy XI odhodlali k unikátnímu kroku: Nabídli všem hráčům, kteří již dříve smazali své účty a přestali hrát, že se mohou ke hře vrátit. Square jim nejen obnoví jejich zrušené postavy, ale navíc jim poskytne i měsíc hraní zdarma. Akce, která se bude odehrávat mezi 14. dubnem a 13. červencem, se ale nevztahuje na hráče, jejichž účty společnost sama smazala pro podvádění ve hře.

Rozšiřující balík pro SW: Galaxies
Přesně dva týdny před filmovou premiérou třetí epizody Hvězdných válek vydají LucasArts oficiální přídavek ke své online hře Star Wars: Galaxies. Ten ponese název Rage of Wookies a přinese do ní novou planetu Kashyyk a také Wookie, které známe především díky huňatému Chewbaccovi. Dočkáme se také stovky nových questů, spousty příšer převzatých ze třetí epizody nebo například Jedi StarFightera z epizody 1. Takže nezapomeňte – 5. května!

Martin Boček, redaktor
Blázen a milovník bojovek



WCG2005 Samsung Euro Championship

V minulém čísle jsme vám přinesli první informace o World Cyber Games 2005 v Česku a na Slovensku a zmínili jsme se i o připravované evropské akci WCG2005 Samsung Euro Championship. Konala se na mezinárodním veletrhu informačních technologií CeBIT2005 v německém Hannoveru. Akce se zúčastnilo i celkem 21 reprezentantů z Česka a Slovenska. Jak se jim vedlo? Zcela jistě nezklamali.

Klání bylo určeno především národním evropským šampiónům z World Cyber Games 2004, kteří již předtím navštívili metropoli americké turistiky San Francisco. U některých her se pak konaly dodatečné národní kvalifikace. V Česku šlo například o Counter-Strike 1.6, kterou vyhrál tým SkyRiders, a to po velmi dramatických bitvách v JRC herně v centru Prahy. Poražen byl jak AMD Cyber Team, tak i nEophyte.Intel. Na akci, kde se hrálo o velmi slušných 150 000 eur (přes 4,5 mil. Kč), startovalo přes 300 národních šampiónů z 27 evropských zemí.

Skvělý, a pro naše hráče nečekaný byl doprovodný program a zajištění celé akce. Hráči se stravovali formou švédských stolů a byli překvapeni množstvím a výběrem pochoutek. Závěrečná párty se nesla ve velkém stylu. Drinky zdarma, krásné tanečnice v roztodivných kostýmech a úžasných tanečních kreacích. Nadupaná hudba byla královskou tečkou za WCG 2005 Samsung Euro Championship. Podařilo se vyvrátit také tvrzení, podle kterého neexistují krásné Němky.



Zajímá vás, jak si vedli naši zástupci v jednotlivých turnajích? Jak bylo řečeno na začátku, bojovali statečně a blýskli se několika zajímavými výsledky. V řadě kategorií se probojovali na čelní místa: FIFA 2005 – Ehi na 5. místě, Starcraft – Destroyer na 5. místě nebo v UT2004 – mikake na 5. místě. Gratulujeme a věříme, že příště si sáhneme i na stupínky vítězů.

Viktor Wanli





KONEČNÉ VÝSLEDKY:

Counter-Strike 1.6
1. Team Pentagram (Polsko)
2. SK-Gaming (Dánsko)
3. Alternate Attax (Německo)

FIFA2005
1. JiMMy (Německo)
2. Alex (Rusko)
3. masi (Španělsko)
4. RyZeer (Srbsko)
5. **Ehi (Česko)**

Need For Speed Underground 2
1. Silver (Německo)
2. Snil (Rakousko)
3. MadHatter (Rumunsko)

Starcraft: Broodwar
1. Mondragon (Německo)
2. Android (Rusko)
3. ALFA (Španělsko)
4. Gorky (Maďarsko)
5. **Destroyer (Česko)**

Unreal Tournament 2004
1. devilmc (Itálie)
2. Falcon (Rakousko)
3. lauke (Nizozemsko)
4. astz! (Velká Británie)
5. **mikake (Česko)**

Warcraft 3
1. Grubby (Nizozemsko)
2. ToD (Francie)
3. Zeus (Chorvatsko)

LIGOVÝ SERVIS

ACON5 – Counter-Strike ruská kvalifikace:
Virtus.pro jsou zase v kurzu. Během turnaje neztratili ani jeden zápas a zaslouženě postoupili do celosvětového finále, které se bude konat v Číně.

1. místo – $3 000 – Virtus.pro
2. místo – $700 – x4team
3. místo – $350 – playground.forZe

e-Sports.sk Counter-Strike League
SkyRiders znovu potvrdili svoje kvality. V poslední době nenašli konkurenta (snad kromě AMD Cyber Teamu, se kterým se neustále vzájemně poráží).
1. místo – 30 000 Sk – SkyRiders
2. místo – 15 000 Sk – fu.sk, sgc
3. místo – 10 000 Sk – AMD Cyber Team

GameZone CS Back in Action Cup
Další Counter-Strike turnaj se v pohodovém tempu bez větších problémů po měsíci dohrál a na bedně nakonec usedly tyto týmy:

1. místo – SkyRiders
2. místo – Supreme
3. místo – Cepleu

WCG 2005 Call of Duty qiip Online Cup
Finále prestižního online turnaje se odehrálo ve špičkové pražské počítačové herně BattleZone. Překvapením turnaje byl propad týmu nEophyte až na 3. místo.

1. místo – firsTime
2. místo – Dead without Sanction
3. místo – nEophyte.cod

CPL World Tour Turecko
První akce ze série turnajů CPL World Tour, v níž nejlepší Painkiller hráči světa soutěží o neuvěřitelný 1 000 000 dolarů.

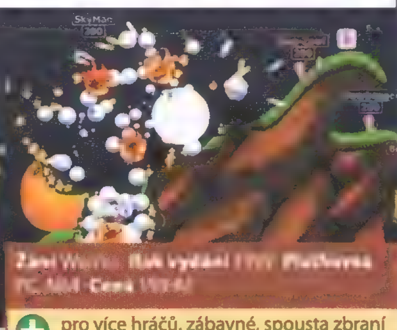
1. místo – $50 000 – fnatic.Vo0
2. místo – $10 000 – SK|zyz
3. místo – $7 000 – Stermy*play.it
4. místo – $5 000 – fatal1ty

GameZone Doom 2 – Winter Tourney
Už během registračního období se potvrzovalo, že Doom je na GZ stále velmi oblíbenou hrou, ale konečných 91 přihlášených hráčů překonalo všechna očekávání.

1. místo – Titan_66
2. místo – Paul_Atreides
3. místo – Ap0fys

WORMS ARMAGEDDON

Že jste ještě neviděli po zuby ozbrojená kvarteta růžových červů, kterak válčí na tropickém ostrově, na Měsíci nebo třeba v dílně? O hodně jste přišli. Série Worms je skvělou hrou vybudovanou na konceptu přestřelované tanků. Místo obyčejných střel nabízí rozmanitý arzenál šílených zbraní, studená válečná monstra nahrazuje sympatickými červíky s neuvěřitelnými hláškami a ve 2D vytváří skvělou a nenáročnou zábavu.



Žánr [illegible] **Rok vydání** [illegible] **Platforma** PC, [illegible] **Cena** [illegible]

➕ pro více hráčů, zábavné, spousta zbraní

➖ na tahy (méně akční)

MICROMACHINES 2

Úžasná závodní hra, v níž usednete do kokpitu malého angličáku a projedete se v něm po celém domě. Závodíte v kuchyni, v dílně, na záchodovém prkénku nebo třeba v bazénu. V multiplayeru nejde ani tak o celkové vítězství, ale o počet bodů, které získáváte, když soupeře vytlačíte z obrazovky. O to jsou všechna klání zábavnější.



Žánr [illegible] **Rok vydání** [illegible] **Platforma** P[illegible] **Cena** [illegible]

➕ jednoduché ovládání, ďábelská rychlost

➖ starší hra

ČERVI

Jednoduchá hříčka již z dob osmibitových počítačů, která se stává naprosto nepřekonatelnou v okamžiku, kdy se u jedné klávesnice sejdou čtyři a více osoby. Z každého rohu vyrazí červ ovládaný pouhými dvěma tlačítky a úkolem hráče je udržet jej co nejdéle na ploše, aniž by narazil do zdi či stopy jiného červa. Tomu říkáme AKČNÍ hra!



Žánr [illegible] **Rok vydání** [illegible] **Platforma** PC **Cena** [illegible]

➕ jednoduché, rychlé, pro více hráčů
starší hra

➖ problémy se spuštěním na nových PC

Hráčův rádce

Jednoduché, chytlavé a pro dva!

Každý hráč asi zažil chvíle, kdy se o svůj počítač musel dělit s počítačově negramotným jedincem. V takových okamžicích je třeba při hledání vhodné zábavy zapomenout na Warcraft či Counter-Strike. Přesto ale nemusíte herní průmysl opouštět. Existuje spousta her, které s trochou štěstí naučíte i svou babičku a ještě se při hraní oba dobře pobavíte. Jaké to jsou, vám poradíme v dnešním Rádci.

ATOMIC BOMBERMAN

Pošlete několik lidí do bludiště, dejte jim bomby, které vybuchují jen v horizontálním a vertikálním směru, a pár bonusů. Výsledkem bude neuvěřitelná řež, v níž se míhají postavičky, bomby, zmatené výkřiky a nadávky. Skvělý remake původního Dynablastera je dodnes nepřekonanou hrou, jejíž atraktivita roste s počtem hráčů.



Žánr Akční **Rok vydání** 1997 **Platforma** PC **Cena** Neprodává se

➕ jednoduché, rychlé, pro více hráčů

➖ problémy se spuštěním na nových PC

PONG

Dvě pálky, dvě strany, jeden míček. Prapraděda všech simulátorů sportovních her v celé své kráse. Dvě tlačítka, postřeh, znalost fyzikálních zákonů, a víte vše. K dispozici jsou stovky různých verzí Pongu s všelijak pokřivenými pravidly, avšak klasika je jen jedna. Na chvilkové odreagování ve dvou jako dělaná. Tomu říkáme AKČNÍ hra!



Žánr Akční **Rok vydání** Různé **Platforma** P[illegible] **Cena** Freeware

➕ spousta verzí, lehce pochopitelné

➖ možná až příliš jednoduché

WACKY WHEELS

Roztomilé závody zvířátek na motokárách, která se však nestydí použít proti soupeřům jakýchkoli prostředků. Díky splitscreenu (rozdělení obrazovky) je lze hrát ve dvou, čehož můžete využít jak v obyčejných závodech, tak i ve zvláštním deatchmatchi, kde už vůbec o závodění nejde.



Žánr [illegible] **Rok vydání** 1994 **Platforma** P[illegible] **Cena** Neprodává se

➕ roztomilé, více herních módů

➖ náročnější, na splitscreenu se dá podvádět

Splinter Cell: Chaos Theory

Příručka pravého agenta

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok



Než začnete lámat vazy

- Sekundární mód pistole je velmi užitečný – dočasně deaktivuje veškerá elektronická zařízení (světla, kamery, atd.). Často jej proto využívejte.
- K dosažení 100% hodnocení je nutné splnit všechny nepovinné úkoly, nesmíte však nikoho zranit a nikdo nesmí zpozorovat vás ani omráčená těla nepřátel. Rovněž spuštěný alarm sráží cenná procenta.
- Pokud jste v úzkých, nebojte se vyběhnout proti nepříteli a rychle stisknout pravé tlačítko myši, Sam jej bleskově omráčí.
- Do většiny počítačů se lze nabourat na dálku pomocí EEV zařízení (standardně klávesa 1).
- Chaos Theory vyniká množstvím alternativních cest, které vedou k cíli. Náš návod uvádí co možná nejjednodušší postup, jak dospět k závěrečné animaci. Pokud tedy chcete odhalit plnou hodnotu hry, pečlivě prozkoumávejte veškeré lokace.
- Vyslýchejte nepřátele, jsou studnicí nespočtu vtipných rozhovorů.

Maják, Peru

Vyskačte po skalách do jeskyně, a až uslyšíte střelbu, vylezte na útes nahoru. Můstku se můžete vyhnout cestou přes římsu po jeho levé straně. Vyšplhejte po žebříku, nahoře najdete první bednu, kterou můžete proskenovat. Dejte se po schodech nahoru a narazíte na další bednu. Zhlédněte mučící scénu (napravo ode dveří je lékárnička) a dole odvažte mrtvého Morgenholta. Na nádvoří se vyplatí dočasně vyřadit pistolí světlo za prvním stanem a poté i generátor v jeho blízkosti. Ve stanu je bedna se zbraněmi. Kousek za stanem lze vyskočit po bednách na římsu a vyhnout se tak dalšímu dvorku, minete však čtvrtou bednu. Nahoře se propližte místností se sedícím strážným a u ochozu se nejprve pokuste zlikvidovat světlo na protějším konci (neplatí, pokud jste vyřídili stráže dole). V následující místnosti se musíte nabourat do počítače na stole. O kousek dále vyčkejte, než se strážní rozejdou, a posledního opatrně chytněte, než stihne sejít ze schodů, pod kterými odpočívá poslední bedna. Pokud chvíli počkáte, dělník pod schody odstraní prkna z průlezu, za nímž je napnuto pevné lano vedoucí k majáku. Jinak budete muset absolvovat delší cestu mezi skalami. V majáku vyslechněte radistu (pokud ho předčasně omráčíte, budete muset prohledat stůl o patro výše). Na vrcholu majáku přeskočte zábradlí, počkejte si na hlídače a nemilosrdně jej stáhněte dolů. Poté vypněte světlo a ukončete tím misi.


Pozdě, osud tisíců lidí je zpečetěn

Maria Narcissa, Tichý oceán

Z přídě lodi se vydejte levou uličkou, u zavřených dveří vyskočte do skulinky napravo a zde doleva. Sestupte do podpalubí a kolem ospalce se propližte ke dveřím. Ve skladovací hale se mezi bednami nachází jedna menší, na kterou může Sam připevnit sledovací zařízení. O kousek dále se nachází žebřík. Do zadní části místnosti s hlučnou bruskou ústí ventilační šachta vedoucí k pumpám. Nahoďte je a pokračujte dveřmi v jejich bezprostřední blízkosti až do dalšího skladiště po pravé ruce. Nyní se vydejte po bednách nahoru a prozkoumejte otevřenou krabici. Vraťte se na chodbu, a jakmile se přiblíží strážní, skočte do údržbářského průlezu ve výklenku napravo. Takto podlezte stráže, na konci vyskočte zpět a vejděte do strojovny.

Strojovna je plná plynu, Sam ani nepřátelé nesmějí vystřelit! Zeď napravo vás spolehlivě dovede až ke schodišťovému rameni a to pak dále nahoru. V tomto podlaží, za kajutami, se nachází další bedna k označkování, hlídá ji však voják. Pokračujte po schodech nahoru až do kuchyně, kde již v levé stěně čeká šachta. Vylezte z ní ven, ve stejné místnosti potichu omračte technika před počítačem a prohrabte se v jeho záznamech. Ve stole naproti můžete objevit další informace. Pokračujte dále, kolem dveří nalevo (vedou pouze na ošetřovnu s lékárničkou) až ven, kde je pod schody ukrytá další bedna. Vyběhněte po jednom rameni nahoru, vejděte do dveří, a až v chodbě utichne rozhovor, vstupte. V této místnosti se nachází jedna z posledních beden. V dalším podlaží si zapamatujte místnost s mečounem na stěně, zanedlouho zde bude pobývat Lacerda. Vyběhněte nahoru a přes můstek dosáhněte kabiny na vrcholu lodi. Zde omračte technika a z počítače si vytáhněte Lacerdovu aktuální pozici. Vraťte se před místnost s mečounem a chvíli vyčkejte, než strážní odejdou. Lacerda (v bílé košili) si půjde pro pivo, načež jej chytněte pod krkem, odtáhněte do


Raketa a červený knoflík. Copak Fisher udělá ...

bezpečí, vyslechněte a odpravte. Zpět na můstek, vyjděte dveřmi blíže ke schodišti a pokračujte až na záď lodi. Dole mezi hlídkujícími strážnými je poslední bedna. Vyšplhejte po žebříku až k zavěšenému člunu nahoře.

Banka, Panama

Do banky lze vstoupit hlavním vchodem, zajímavější je ale cesta přes zadní část. Držte se na pravé straně parčíku, nejsou zde automatická světla. Vzadu vyskočte na žebřík a v boudě na střeše si otevřete skleněný poklop. U něj použijte lano a sešplhejte k laserům dole. Namiřte na jeden z počítačů EEV zařízením a stiskněte mezerník. Vydejte se dveřmi nalevo a zneškodněte kameru. Nahoře je nutné omráčit strážného, vzít jej na ramena a pronést dvěma poli laserů. Hackněte zámek skleněné kukaně a za dveřmi aktivujte autorizační panel. Druhý se nachází o kousek dál, v kanceláři prezidenta. Nyní se vraťte až do přízemí k místnosti s lasery, odkud jste přišli.

Spícího hlídače vyslechněte a namáčkněte jej na sítnicový skener. V chodbě si zapamatujte pozici hned prvních dveří, je to únikový východ. Pokud budete rychlí, lze dvojici strážných dále pohodlně odpravit. Kód ke dveřím je 8645. Uvnitř čeká další autorizační panel. Vyjděte z místnosti, pokračujte naproti prosklenými dveřmi a ihned zahněte doprava. Ve skříňce č. 1024 se nachází telemetrický paklíč. Pokud jste v předchozí misi nenalezli informace o Lacerdově panamské spojce, použijte zdejší počítač. Hlavní sejf je za rohem. Nejprve použijte telemetrický paklíč na zařízení po stranách a pak zámek vypačte. S každým „pinem" však počkejte, než se rozsvítí zelená kontrolka. Poté na dveře připevněte nálož, odstupte a odpalte ji. Uvnitř použijte počítač, vyberte sejf a rychle pryč, spustí se alarm. V úzké chodbě chodbě se přitiskněte ke zdi, vyhnete se tak strážím. Únikovým východem (zmíněným výše) doběhněte přesně na místo, kde mise začínala.

Manhattan, New York

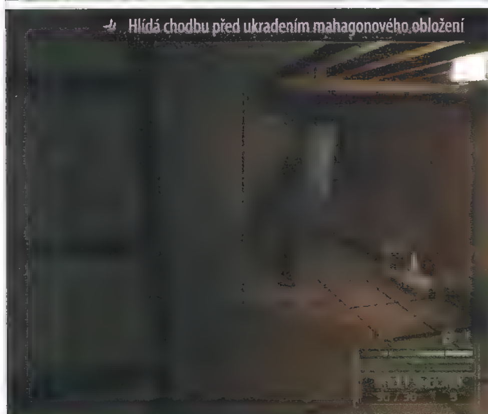
V uličce vyskočte na žebřík napravo a nahoře z beden na římsu. Za rohem sešplhejte po rouře.

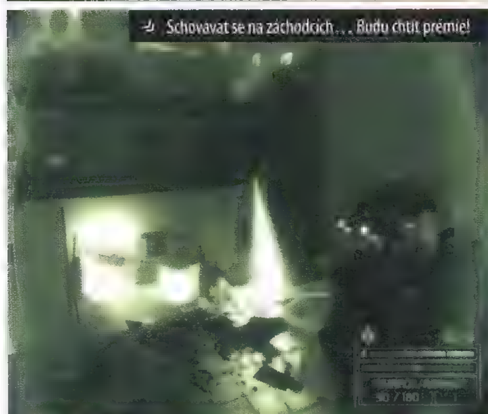
Stráže lze snadno odlákat vyřazením světla na protější straně ulice a následně proběhnout do blízkých dveří po pravé ruce. Uvnitř stále doleva až k výtahu, kde vyslechněte opraváře (Sam si z něj pěkně vystřelí). Vyskočte do výtahové šachty a šplhejte nahoru. Stráže na střeše můžete odlákat tak, že přehodíte spínač na levé straně od vchodu. Zbude strážný u schůdků, toho se lze zbavit například vyřazením přilehlého světla. Jakmile se tak stane, rychle přeběhněte po schůdcích k žebříku na zídce naproti a u nápisu AXE slaňte na protější budovu.

Pověste se na okraj výstupku napravo a přeručkujte k zábradlí. Uvnitř rozřízněte závěs vpravo a vskočte do větrací šachty. Na druhé straně můžete pomocí trámu u stropu zlikvidovat hlídače. Venku sleduje prostor ostřížím okem infračervená kamera, ovšem i na ni účinkuje Samova pistole. K nepovinným úkolům patří napíchnutí šesti kamer, pokud máte chuť, můžete začít. Nad schody vejděte do dveří nalevo, cesta za druhými je zablokovaná, vrátíte se sem později. V místnosti s hlasitou hudbou utečte před randálem oknem a na balkónu napíchněte další kameru. V následujícím pokoji s točitými schody jsou další dvě. Za rohem je také výtahová šachta, která je finální extrakční zónou pro tuto misi. Žoldáka u sloupu můžete odlákat vypnutím televize sekundárním módem pistole. V místnosti nad točitým schodištěm se nachází předposlední kamera, počítač s důležitými informacemi a průchod za skříní, vedoucí k dalšímu počítači. Po jeho použití se otevřou magnetické dveře, které jste minuli. Konečně poslední kamera je ve skleníku za horním pokojíkem, hned vedle dveří. Nyní se vraťte o kus zpět k otevřeným dveřím.

Na dvorku vyskočte na plechový přístřešek pod oknem, VELMI pomalu se přibližte k mině a deaktivujte ji. Z místnosti pokračujte směrem doleva, do koupelny s další minou a strážným prodělávajícím závěrečný proces látkové výměny. U miny je šachta, račte se vplazit. Seznamte se s předpokládaným panem Dvořákem a komunikujte s ním, dokud vám nepomůže rekonfigurovat počítač. Je nutné spustit centrální server (hranatá krabice uprostřed zadní zdi) a pak s pomocí starce aktivovat jednotlivé věže, podle toho, jak se rozsvěcují. Jakmile bude hotovo, seberte výstupy a namiřte celou cestou zpět k extrakční zóně u výtahu poblíž místnosti s točitým schodištěm.


Nebezpečné sondy jsou trnem v termovizním oku


Hlídá chodbu před ukradením mahagonového obložení


Schovávat se na záchodcích... Budu chtít prémie!

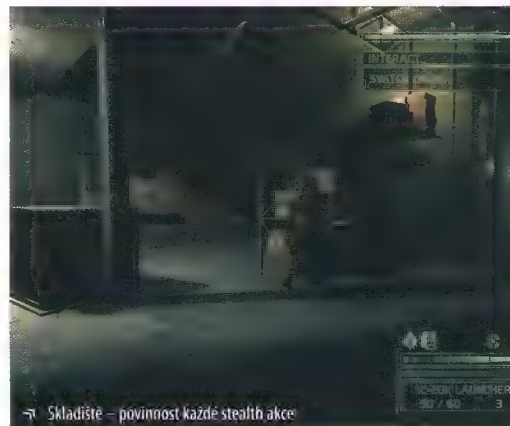
Kanceláře Displace International

Přelezte mříž, zbavte se technika a spínačem odstavte ventilátor uprostřed střechy. U něj odemkněte mříž, přivažte lano k přilehlému sloupku a slaňte. Než otevřete další poklop, počkejte, než utichne rozhovor. Z místnosti odejde muž s notebookem, ten můžete prozkoumat, ale muže nemusíte zabíjet, stačí ho odlákat a on kufřík odloží. Pokračujte ve směru příchodu rovně, dostanete se do místnosti plné počítačů. Jeden z nich hackněte a nahrajte do něj sledovací program. Nyní se vraťte na chodbu a pokračujte skleněnými dveřmi (Sam je může zprůhlednit sekundárním módem pistole). Kolem výtahů a za recepcí dveřmi nalevo. V posilovně instalujte další sledovací program. V šatně použijte průlez u podlahy a přes kuchyňku dosáhněte místnosti se schodištěm. V druhém patře udělejte radost Grimsdóttirové použitím dalšího počítače. Seběhněte zpět, vstupte do střelnice a na jejím konci vyskočte do šachty. V následující serverové místnosti nahoďte počítač, a pokud se nechcete měřit s dvojicí strážných, ihned začněte šplhat zpátky.

Přívod elektřiny do budovy je obnoven, vraťte se tedy k výtahům, jeden přivolejte a vezměte Sama nahoru. Zde vyslechněte kód 2346 od strážných a pokračujte chodbou. Preventivně můžete hacknout hned první bezpečnostní dveře, za nimi je únikové schodiště. O kousek dále jsou další dveře hlídané kamerou a dříve vyslechnutým kódem. Uvnitř podarujte další klávesnici kódem 2609 a v kanceláři použijte počítač u dveří. Nyní se stačí vrátit k únikovému schodišti.

Hokkaidó, Japonsko

Na zahradě podlezte strom a po skalách vyskákejte až ke stavení (vyplatí se vyslechnout strážného). Uvnitř zhasněte svíčku a vyskočte blízkým oknem. Na nádvoří použijte EEV kameru na značku prvního automobilu, tu druhou budete muset prověřit ručně. Cesta do protější budovy


Skladiště – povinnost každé stealth akce

vede buď pod její podlahou, nebo jednodušeji oknem v pravé části. V místnosti za oknem přeskočte nízkou příčku, omračte stráž a vyčkejte, než přijde další zpoza závěsu. Skončíte na balkónku, za nímž je velká místnost. Počkejte, než strážný odejde na toaletu, vběhněte do kuchyně nalevo a dvojicí ventilačních šachet dosáhněte hlídané zahrady. Její zadní konec skrývá postup dále. U sošky Buddhy se dejte doleva kolem siluet strážných a vlezte do otvoru vedle dveří. Milan Nedich vejde do své pracovny a bude telefonovat. V této fázi se k němu nelze tiše přiblížit, je potřeba jej odlákat, nebo jednoduše zabít.

Vraťte se k soše Buddhy a vydejte se dveřmi po její levé straně, v chodbě je větrací šachta. U jejího druhého vyústění může Sam vyšplhat po přilehlé trubce a vyhnout se strážnému. Obejděte pokoj s hlídačem, jenž si nechává mazat mozek pořadem o slimácích, a v místnosti se dvěma zářivkami je vypněte spínačem u dveří. Vyjděte po schodech a namiřte do přilehlých dveří. Dostanete se k závěsu, za kterým je další ventilační šachta. S Fisherem zhlédnete stínohru, odhalující pravdu o Shetlandovi. Až uslyšíte výstřely, vejděte do stavení a pokračujte rovnou za nosem. Shetland uletí vrtulníkem, ovšem vy se nyní nacházíte na známém nádvoří s automobily, přičemž extrakční zóna je opět na samém počátku mise.

Raketová baterie, Severní Korea

Ještěže nemá Fisher akrofobii, musí totiž slanit do skladiště. Před náklaďákem zeje v zemi díra, jíž se můžete dostat až do kanceláře o kus dál. Z ní vyjděte ven, dejte se doleva a v prosklené buňce použijte počítač. Odejděte neprozkoumanými dveřmi a propližte se přes noclehárnu do skladu. V pravém zadním rohu je na zemi šachta. S její pomocí se Sam dostane k náklaďáku s raketou zavěšenou nad ním. Počkejte, než se strážní rozejdou, a zkratujte obvody na panelu vedle auta, čímž odešlete raketu pryč. Vyskočte na kabinu náklaďáku, odtud na trám u stropu a ručkujte za raketou.

Jakmile seskočíte dolů, ocitnete se před výtahem – dejte se doleva. Ještě před ocelovými schůdky číhá ve stropě otvor, dosáhnete tak stropu výtahu, který zkratujte panelem a po jízdě vlezte do šachty. Jakmile si otevřete drátěnou branku, pokračujte dále k velícímu centru a vyslechněte rozhovor. Pokud rozhovor minete, budete si muset stáhnout zprávu z počítače uprostřed místnosti. Až bude hotovo, vraťte se stejnou cestou o patro níž až k průlezu, kterým jste vysko-

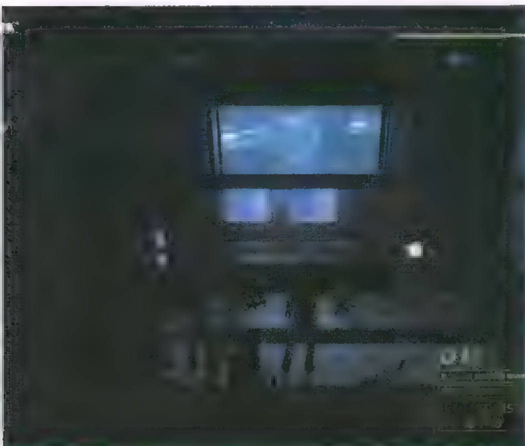
čili do šachty. Nyní pokračujte přes schůdky do skladu a dále směrem doleva k odpalovací věži. Přibližte se k ní, až vám dá Grimsdóttirová tip, že musíte zvednout kapotu počítačem v místnosti dole. Použijte schodiště na odlehlé straně, stráže odlákejte například diverzní kamerou a rychle zkratujte obvod, který jeden z hlídačů opravoval. Korejci odpálí další raketu, okamžitě se tak vydejte do opačného křídla budovy. Můžete použít zkratku přes šachtu ústící před výtahem. Do kontrolní místnosti pod druhou baterií opět sejděte vzdálenějším schodištěm, rychle zpacifikujte strážného, jenž je zády k vám, a použijte počítač blízko dveří. Získáte deaktivační kód. Ten je nutné zadat do počítače v řídícím středisku, což je místnost hned za skladištěm raket. Pokud odpálenou střelu úspěšně zlikvidujete, stačí se vrátit k jedné z baterií a u žebříku na kraji si zavolat odvoz.

Soul, Jižní Korea

Vítejte ve válečné zóně. Projděte kolem hořících pokojů a u vyčnívající traverzy slaňte. V uličce nalevo deaktivujte nálož a přeskočte stěnu. Vyslechněte rozhovor a chopte se jednoho ze dvou mužů (mají klíčovou informaci). V uličce můžete vypnout propagandistický tlampač a dále vyšplhat po trubce u brány. Z ní přeručkujte na balkón. Vyskočte na lešení napravo, na balkón a po trubce vylezte k lanu, po kterém se spusťte na střechu vozu. Uvnitř číhá jeden důležitý počítač a nalevo je další tlampač. Dosáhněte žebříku na odlehlé straně dvorku (opět je možné použít lešení) a na střeše vlezte do průlezu. Dole seberte harddisky a počkejte, než se dovnitř probijí strážní. Unikněte vytvořenou cestou, ovšem před výtahem nespěchejte a skryjte se na toaletě, dokud neprojdou strážní.

V této části se za každou cenu kryjte před kulometnými sondami! Na střeše vypněte radar a sjeďte po laně napravo od něj. V uličce deaktivujte bombu, za rohem vyskočte na trubku a přeručkujte. Na ochozu vypněte druhý radar a vejděte do průchodu za ním. Pověste se za okraj střechy a seskočte do dveří. Z dezolátní koupelny se spusťte dvakrát do nižšího patra a kryjte se při tom ve zničených kabinkách. Přeskočte k radaru, vypněte jej. V místnosti s dírou v podlaze opatrně seskačte dolů. Zde zpacifikujte technika u notebooku a získejte z něj informace pro Reddinga. Můžete si dojít do sklepa pro lékárničku, jinak ale vyjděte ven.

Přelezte pletivo a v uličce deaktivujte nálož. Po kruté přestřelce oběhněte vůz zprava, skrývá se zde žebřík, po kterém vylezete nahoru a celou



potyčku nezúčastněně obejdete. Než však slaníte na ochoz doleva, nezapomeňte si sestřelit neón naproti. Za obrněným transportérem je další žebřík, který Sama přenese k předposlednímu radaru. Než seskočíte do další ulice, sestřelte dvojici neónů a pokračujte kolem vojáka mluvícího do vysílačky (lze se proplazit mezi automobilem a stěnou). U ústí další ulice se vydejte nejprve doprava ke kabině letadla. Odneste piloty do bezpečí a deaktivujte poslední radar, který je přístupný pomocí trubky blízko nešťastníků. Následně vyčkejte, než se věž hlídkujícího tanku obrátí, a vylezte na lešení, odkud zavolejte pošťáka.

Lázně, Tokio

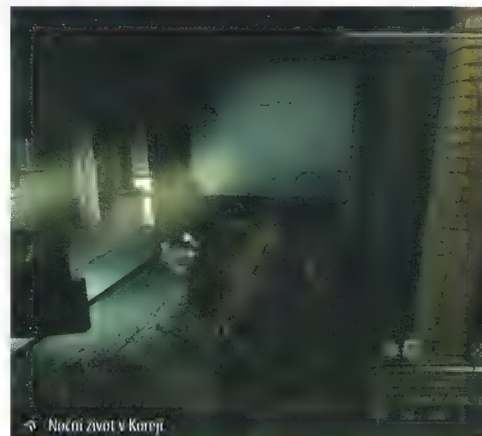
Na koupání není čas. Napíchněte telefonní linku v uličce, seběhněte po schodech dolů a vyskočte za bedny. Počkejte, až neon zhasne, a skočte do kanálu na konci ulice. Prádelnu rychle přeběhněte, přijde sem totiž strážný a rozsvítí světla. Hlídače v další místnosti odlákejte deaktivováním větráku. V horní místnosti projděte okrouhlým otvorem doleva a ihned zahněte do komůrky vpravo, kde je ventilační šachta. U počítače můžete vypnout kamerový systém. Z této místnosti po schodech nahoru a u posledních dveří hacknout klávesnici. V kanceláři prozkoumejte skříňku a počítač, načež se vraťte do hlavní místnosti. Nyní použijte dveře na druhém konci, stojí u nich lešení. Projděte přes šatny a jděte doleva, přes žlutou pásku a závěs, který rozřízněte. Slezte do bazénu, vypněte generátor a vylezte na druhé straně. V rohu u dveří je další telefonní linka k napíchnutí. Před velkou místností počkejte, než se napustí párou, nahoďte termovizi a doběhněte až k dalším dveřím přímo naproti vchodu. Dále nechoďte, ale otočte ventilem nalevo – vypustíte tak páru. Poté se strážnému i kulometu snadno vyhnete a opustíte lázeňský komplex.

V dřevem vykládané chodbě lze za pultíkem nalézt poslední telefonní linku. Rovněž zde patrolují elitní stráže, těm se raději vyhněte pomocí dvojice zástěn a nakonec vlezte do šachty u země. Ocitnete se u jezírka, kterým proběhněte na jeho konec, kde za proskleným teráriem naleznete další šachtu. Vyslechněte rozhovor, a až se dění přiostří, vraťte se zpět k jezírku a vejděte do dveří. Zde můžete vojáky buď postřílet, nebo do levé části chodby vhodit kouřový granát a se zapnutou termovizí je elegantně omráčit. Na konci chodby zahněte vlevo. Zneškodněte nástěnnou minu a připravte se na křest ohněm. Pokud jste si šetřili munici, nebo omračující dávky, je čas na jejich použití. Za koupelnou číhá další mina a tvrdý souboj.

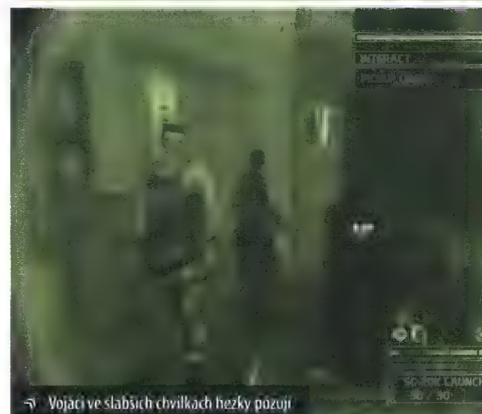
Uložte si pozici a ihned vypačte zámek branky. První nálož je ukrytá mezi trubkami, v průlezu blízko vstupu. Ke druhé nálože vystoupejte po schodech, ihned vyskočte na navazující konstrukci, pověste se za její druhý okraj a skočte dolů. Po deaktivaci vyskočte přes zábradlí a počkejte si na stráže. Třetí bomba se nachází blízko pytlů s cementem, je nutné přeskočit na výstupek. Po jejím zdolání seskočte dolů, do místnosti vejde strážný. Nakonec odejděte dveřmi.

Sídlo I-SDF, Tokio

Otevřete si vrata spínačem, uvnitř u panelu vypněte světlo a vyřaďte kameru. O kousek dál



Noční život v Koreji



Vojáci ve slabších chvílkách hezky pózují

vypačte dveře dříve, než strážní znovu rozsvítí. Po žebříku se dejte nahoru a pak do šachty. Z toalet jděte nejprve rovně a u recepce použijte další šachtu, dostanete se do zad jedné ze stráží. Vyjeďte výtahem nahoru, dejte se doleva a skočte do otvoru u stropu. Na druhé straně pozhasínejte několik světel a promluvte s vězni. Nyní se vraťte do prvního patra.

U terminálů poblíž výtahu se nacházejí automatické dveře. Počkejte, než strážný vstoupí na eskalátor, a v podřepu seběhněte opačným ramenem. Od této chvíle si dávejte pozor na infračervené kamery. Čapněte strážného a použijte jej na sítnicový skener napravo. Hackněte dveře před serverovou místností a uvnitř se pečlivě vyhýbejte kamerám. Je potřeba použít počítač v prostřední řadě serverů a ihned se stáhnout. Vraťte se k velkým dveřím poblíž eskalátorů a dále, před vchodem do válečné místnosti, vyskočte na podhled u stropu. V šachtě vyslechněte Otomův plán, poté pomocí EEV zařízení napíchněte notebook dole a vyčkejte na další rozkazy. Zpět ke vchodu do této sekce, kde si přivolejte výtah. Jakmile cestou dolů zastaví, skočte do otvoru v podlaze a po tyčích seskákejte dolů. Zde rychle vyřiďte strážného a vejděte do chodby, kde prokličkujte mezi lasery. V místnosti přeskočte zábradlí hned napravo, přeběhněte na druhý konec a seskočte okénkem nad stolem za záda nepřítele. Opodál umístěte nálož na server, odpalte ji a skočte do šachty u okénka. Vyhnete se tak vojákům a najdete generála Otoma, jenž uctí japonskou tradici. V prosklené místnosti naproti se nachází poslední šachta celé hry, takže si cestu náležitě užijte. Dostanete se k Otomovi, Sam jej popadne, načež stačí na okno v zadní části umístit nálož. Sam Fisher si může odškrtnout další úspěšnou záchranu světového míru.

HARDWARE



Zrozen pro hráče

Nový LCD TFT panel firmy NEC míří svými parametry do hráčského pole. Odpovídá tomu především vynikající 8ms odezva, kontrast 700:1 a svítivost 400 cd/m². Panel je na svém povrchu opatřen speciální vrstvou, která zvyšuje kontrast a dělá barvy živější.

LCD panel NEC MultiSync 1970GX
cena 18 949 Kč
www.nec.cz

Kopírování videa hračkou

Vypalovací mechanika od Sony zvládá zápis na média DVD-R 16× rychlostí, tedy za méně než šest minut. Rychlostí 4× zapíše i dvouvrstvé disky DVD+R DL. Dodávána je s programy Nero Burning ROM a Nero Recode 2. Druhý jmenovaný dovede nechráněné DVD video disky kopírovat, a pokud je třeba, překóduje je tak, aby se obsah vešel na jednostranné DVD médium.

optická mechanika Sony DRU-720A
cena 79 € (2 400 Kč)
www.sony.cz

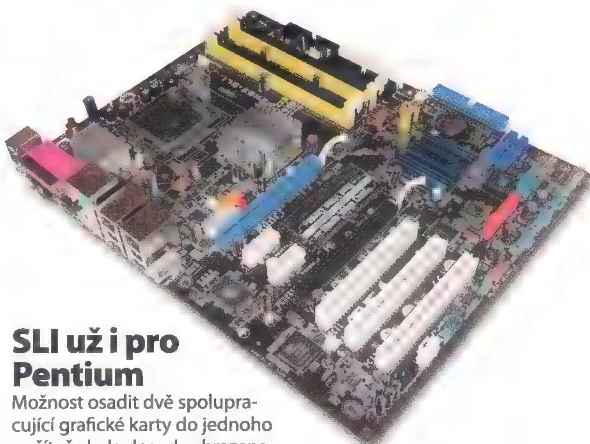


Pro tenký počítač

Počítačové skříně společnosti Mode Com jsou na našem trhu novinkou. Skříň se jménem nejstarší bohyně je tenká a elegantní, skvěle se hodí pro základní desky formátu miniATX. Osazena je tichým a spolehlivým 200W zdrojem Fortron s PFC. Kromě podsvíceného displeje najdete na čelní straně také USB a audio modul, schovaný za vyklápěcími dvířky.

počítačová skříň Mode Com Gaia LCD Black
cena 1 431 Kč
www.modecom.pl





SLI už i pro Pentium

Možnost osadit dvě spolupracující grafické karty do jednoho počítače byla dosud vyhrazena pouze platformě AMD. Nyní se dočkali i majitelé procesorů značky Intel – na výstavě CeBIT bylo k vidění základních desek s čipovou sadou nForce4 Intel Edition hned několik. Deska z dílen Asusu zvládá frekvence 800 i 1 066 MHz a podporuje paměti DDR2-667. Termín uvedení na trh však dosud nebyl stanoven.

základní deska Asus P5ND2-SLI Deluxe
cena nestanovena, Doupě odhaduje 8 000 Kč
www.asus.cz

Přes můstek do AGP

Grafická karta Radeon X800XL pro sběrnici AGP 8× používá můstek ATI Rialto, který umí převést signál z nativního PCI Express čipu na sběrnici AGP. Karta se však neobejde bez přídavného konektoru napájení, protože AGP dodává oproti PCI Express asi o 70 W menší příkon. Pro majitele starších základních desek však přesto může jít o ideální herní grafiku.



grafická karta Sapphire Radeon X800XL
cena nestanovena, Doupě odhaduje 9 000 Kč
www.sapphiretech.cz

CENOVÁ HLÍDKA:

Drát, nebo bezdrát?

Notebooková myš MI-4550Xp Wireless Optical Mini Mouse je sice bezdrátová, ale v okamžiku, kdy rolovací kolečko začne blikat, že baterie docházejí, lze myš připojit kabelem přes USB a dále s ní pracovat a přitom dobíjet baterie.



myš Trust MI-4550Xp Wireless Optical Mini Mouse
cena nestanovena, Doupě odhaduje 900 Kč
www.trust.com

TEST: Zemětřesení šestého stupně
Srovnání šesti počítačových reprosestav 5.1

Výkonný procesor, hromada paměti a nejnovější grafická karta vám ještě nezaručí neopakovatelný zážitek ze hry. Důležité je rovněž ozvučení, které se notnou měrou podepisuje na tvorbě atmosféry a celkových dojmů. S přihlédnutím k nejnovějším hrám využívajícím prostorové ozvučení scény je volba kvalitní sestavy 5.1 stejně důležitá jako výběr ostatních součástí počítače. Kvality reprosestavy navíc oceníte i při přehrávání filmů nebo poslechu oblíbených interpretů.

Začalo to pípáním

Již první hry založené na pohybu několika pixelů, které honily či odrážely další pixely, byly doprovázeny skučením systémového reproduktoru. Přiznejme si, že protivné pípání nebylo to pravé ořechové a skutečná kvalita přišla až s prvními zvukovými kartami. Hry konečně získaly tu správnou šťávu a dovolovaly nám vychutnat si všechny zvukové efekty na vlastní kůži. Jediné omezení té doby představovaly chabé plastové bedničky. Tento handicap mnozí řešili připojením vlastních reprobeden z hifi sestav, což mnohdy vedlo ke zničení zvukové karty. Přelom nastal s příchodem sestav 2.1, tedy dvou satelitů a jedné větší bedny starající se o reprodukci nízkých tónů – subwooferu. V té době totiž multimédia zažívala žně a sestavy s vestavěným zesilovačem přestávaly vyhovovat. Současným trendem jsou sestavy o více satelitech pro lepší ozvučení prostoru a příklon k digitálním formám přenosu.

Dvakrát měř, než koupíš

Při výběru optimální sestavy je dobré ujasnit si, k čemu ji budete nejvíce využívat. Na poslech hudby bohatě postačí sestava 2.1, ale pro časté sledování filmů na DVD nebo hraní nejnovějších her s prostorovým zvukem bude vhodnější sestava se šesti bedničkami. Dalším parametrem, který je nutno vzít na vědomí, je velikost místnosti, ve které se budete oddávat zvukovým orgiím. Pokud rozmístíme bedýnky pouze okolo stolu s počítačem, nebude zapotřebí takový výkon jako při rozmístění po místnosti, ve které hodláme převážně sledovat filmy. I zde platí pravidlo „za více peněz více muziky". Dražší sestavy hrají většinou znatelně lépe než levnější modely. Základním tipem před koupí je nechat si sestavu před koupí předvést a přesvědčit se na vlastní uši. Častým neduhem levnější sestav totiž bývá mimo jiné slyšitelný šum, který produkují reproduktory ihned po zapnutí. Než vynaložíte značnou částku peněz za drahou sestavu, nezapomeňte také vzít v úvahu možnosti vaší zvukové karty. Mohla by se stát nejslabším článkem, podle kterého se bude odvíjet také kvalita výsledné reprodukce.

První záchytnou informací o kvalitách sestavy bývá jejich udávaný výkon. Zapomeňte na monstrózní údaje ve formátu P.M.P.O, které nemají žádnou vypovídající hodnotu, a zaměřte se na výkon udávaný v R.M.S. Jedná se o efektivní hudební výkon a vypovídá o skutečném výkonu



Marek Turoň, stálý spolupracovník Doupěte
Z neustálého koukání do monitoru aspiruje na silné brýle

Hodnocení	Kvalita zvuku (65 %)	Ovládání (15 %)	Připojení (10 %)	Ergonomie (10 %)	Celkem
Logitech Z 5500	9,7	7,1	8,8	10	9,3
Ozaki HM050	7,5	7,3	4,5	9	7,3
Ntech 5.1 Home Theater system	7	9,8	4,5	8,4	7,3
Creative Inspire T5900	7,5	5,7	5,3	9	7,2
Teac PowerMax 950	8,4	3,6	4,3	6,6	7,1
Hercules XPS 5.101 Black	7,4	5,9	5,3	8,4	7,0

		Váha	Celkem	1. Logitech Z 5500	2. Ozaki HM050	3. Ntech 5.1 Home Theater system	4. Creative Inspire T5900
Kvalita zvuku (65 %)	hudba	15 %	9,8 %	výborný zvuk (10)	dobrý, barvitý zvuk (8)	zajímavá a příjemná barva zvuku (8)	velmi dobrý, barvitý zvuk (8)
	film	15 %	9,8 %	vyrovnaný prokreslený zvuk, výrazné dialogy, živé efekty (10)	méně úderný bas, slabší výšky (7)	slabší bas, málo detailů (6)	méně úderný bas, slabší výšky (7)
	hry	15 %	9,8 %	výborné basové efekty, zvuk plný detailů (10)	dobré basy a středy (8)	dobrý zvuk, méně výrazné basy (8)	dobré basy a středy (8)
	basy	12 %	7,8 %	výrazné, přesné, plastické a úderné (10)	plastické a hutné (8)	nevýrazné (7)	plastické a hutné (8)
	středy	12 %	7,8 %	výrazné a dobře prokreslené (9)	dobře prokreslené (8)	dobře prokreslené (8)	dobře prokreslené (8)
	výšky	12 %	7,8 %	přesné a čisté (10)	dobré (7)	slušné (7)	dobré (7)
	šum při vypnutí	10 %	6,5 %	slabý šum (8)	slabý šum (6)	šum (4)	slabý šum (6)
	výkon	9 %	5,9 %	ozvučí i velkou místnost, nezkreslený i při vysokém zesílení (10)	dobrý výkon (8)	dostatečně výkonná (7)	dobrý výkon (8)
Ovládání (15 %)	basy	25 %	3,8 %	na dálkovém ovládání (9)	na čelním panelu a dálkovém ovládání (10)	na dálkovém ovladači (9)	na dálkovém ovládání (9)
	výšky	25 %	3,8 %	ne (0)	ne (0)	na dálkovém ovladači (10)	ne (0)
	vyvážení	20 %	3,0 %	nastavení hlasitosti středového a zadních reproduktorů (9)	nastavení hlasitosti středového a zadních reproduktorů (9)	na dálkovém ovladači (10)	nastavení hlasitosti (5)
	dálkový ovladač	30 %	4,5 %	ano (10)	ano (10)	ano (10)	na kabelu (8)
Připojení (10 %)	jack	25 %	2,5 %	ano (10)	ano (10)	ano (10)	ano (10)
	digitální připojení (AC3)	35 %	3,5 %	ano (10)	ne (0)	ne (0)	ne (0)
	další připojení	20 %	2,0 %	další stereo vstup (3,5 mm jack) (4)	3 × stereo cinch (10)	3 × stereo cinch (10)	1 × stereo jack (4)
	výstup na sluchátka	20 %	2,0 %	ano, zastrčením se reproduktory vypnou (10)	ne (0)	ne (0)	ano, na dálkovém ovladači (10)
Ergonomie (10 %)	vzhled	20 %	2,0 %	dřevěný subwoofer; velmi dobré provedení (10)	dřevěný subwoofer i satelity, kvalitní provedení (10)	dřevěný subwoofer i satelity, kvalitní a pohledné provedení (10)	dřevěný subwoofer, kvalitní provedení (10)
	stojany	30 %	3,0 %	satelity mají podstavec umožňující připevnění na zed (10)	ne, možno připevnit na stěnu (8)	ano, možno pověsit zadní reproduktory na zeď (10)	ne, možno připevnit na stěnu (8)
	přístupnost ovládacích prvků	30 %	3,0 %	vše na dálkovém ovládání (10)	vše na dálkovém ovládání (10)	vše na dálkovém ovladači (10)	vše na dálkovém ovládání (10)
	další výbava, příslušenství	20 %	2,0 %	rozsáhlý manuál (i v češtině) (10)	manuál v češtině (8)	cizojazyčný manuál (2)	manuál v češtině (8)
Parametry	RMS výkon subwooferu [W]			187	60	50	22
	RMS výkon centrální repro [W]			69	20	2 × 10	20
	RMS výkon satelitů [W]			4 × 61	2 × 5, 2 × 15	2 × 10, 2 × 5	4 × 8
	frekvenční rozsah subwooferu [Hz]			udáván jen celkový rozsah 33–20 000	udáván pouze celkový rozsah 40–18 000	udáván pouze celkový rozsah 30–20 000	udáván pouze celkový rozsah 40–20 000
	frekvenční rozsah centrálního reproduktoru [Hz]						
	frekvenční rozsah satelitů						
	rozměry a hmotnost subwooferu (v × š × h) [mm]			330 × 330 × 380	395 × 200 × 350	330 × 230 × 349	285 × 170 × 235
	rozměry a hmotnost centr (v × š × h) [mm]			145 × 166 × 95	96 × 293 × 110	110 × 250 × 114	95 × 170 × 80
	rozměry ahmotnost satelitů (v × š × h) [mm]			200 × 90 × 90	380 × 96 × 110, 200 × 96 × 110	520 × 160 × 140, 186 × 110 × 114	170 × 95 × 80, 140 × 95 × 80
	záruka (roky)			2	2	2	2
	cena vč. DPH (Kč)			12 990	3 500	3 696	2 210

sestavy. Pozornost si zaslouží také zpracování, použitý materiál a objem bedýnek. Pocitově barvitějšího zvuku dosáhnete z dřevěných bedýnek, i když v této kategorii je to v podstatě jedno, rozdíly nejsou až tak markantní. Pokud hodláte k sestavě připojit i další přístroje, pohlídejte si nabídku konektorů, abyste měli dostatek vstupů. Výhodou vyspělejších a také dražších sestav bývá přítomnost digitálních dekodérů DD nebo DTS.

Jak jsme testovali

Testování proběhlo s ohledem na referenční sestavu Logitech Z 5500 pyšnící se certifikátem THX a s využitím externí 24b zvukové karty SoundBlaster Live. Zaměřili jsme se na tři nejdůležitější kategorie použití, kterými byly poslech hudby, přehrávání DVD filmů a hlavně hraní her. V prvním kroku jsme polechtali membrány reproduktorů čistými tóny alba The Compact od King Crimson, po kterém následovalo dunivé běsnění remixů Played Alive od formace Safri Duo. Filmovou kulisu ve druhém kroku vytvořil snímek Matrix Reloaded s nespočtem akčních scén a prostorových efektů. Oblíbená FPS střílečka Unreal Tournament 2004 i zastaralý, ale stále hratelný Quake III byly naopak kolbištěm ve třetím kroku testování. UT 2004 jsme si cíleně vybrali pro posouzení prostorového zvuku skrze rozhraní EAX podporované také zvukovou kartou. Největší váhu v testu jsme dali zvukovým schopnostem sestav, menší pak zpracování, přístupnosti ovládacích prvků a nabídce konektorů.

5. Teac PowerMax 950		6. Hercules XPS 5.101 Black	
vyvážená s jasnou kresbou	(9)	velmi dobrá	(8)
čisté detaily, prostor, barva zvuku	(8)	basová složka někdy nestíhá	(7)
prostor, spousta detailů, slušný bas	(8)	slabší bas	(7)
úderné, místy tupé	(8)	méně výrazné	(7)
dobře prokreslené	(8)	dobře prokreslené	(8)
dobré	(8)	dobré	(8)
ne	(10)	šum	(6)
dobrý výkon	(8)	dobrý výkon	-(8)
na čelním panelu	(7)	na čelním panelu	(7)
ne	(0)	ne	(0)
nastavení hlasitosti centrálního a zadních reproduktorů	(9)	jen zadní	(7)
ne	(0)	ano, kovový	(9)
ne	(0)	ano	(10)
ano, dekodér DD a DPL	(10)	ne	(0)
1 × stereo jack	(4)	1 × stereo jack	(4)
ne	(0)	ano	(10)
dřevěný subwoofer, kvalitní, moderní provedení	(10)	dřevěný subwoofer, kvalitní provedení	(10)
ne	(0)	ano	(10)
vše na konzoli	(10)	vše na dálkovém ovládání	(10)
český manuál, adaptér pro Xbox	(8)	cizojazyčný manual	(5)
15		40	
7		10	
4 × 5		4 × 10	
60–300		30–150	
200–18 000		150–20 000	
200–18 000		150–20 000	
203 × 165 × 410		250 × 225 × 250	
158 × 110 × 110		100 × 150 × 120	
158 × 110 × 110		100 × 150 × 120	
2		2	
3 126		3 026	

1. Logitech Z 5500



Pokud si s nějakou sestavou hru Unreal Tournament 2004 opravdu vychutnáte, tak s touto. Předloží vám perfektně vykreslené detaily i hrozivě znějící výbuchy. Vykreslení prostoru je věrohodné a přispívá k výborné herní atmosféře. Hudební reprodukce je z testovaných sestav nejlepší, ale ne bez chybičky. Výšky jsou vykresleny přespříliš přesně a po zapnutí je v satelitech patrný šum. Při poslechu filmu sestava jednoznačně excelovala. Prostorové scéna je vykreslena do nejmenších detailů s důrazem na pyrotechnické efekty. Masivní subwoofer se stará o úderný a příjemně plastický bas. Zpracování sestavy i použité materiály působí hodnotně. Přidanou hodnotou jsou pak dva ovladače a vestavěný dekodér DTS, DTS 96/24 a DPL II. Pro případné připojení DVD přehrávače tedy není nutný reciever.

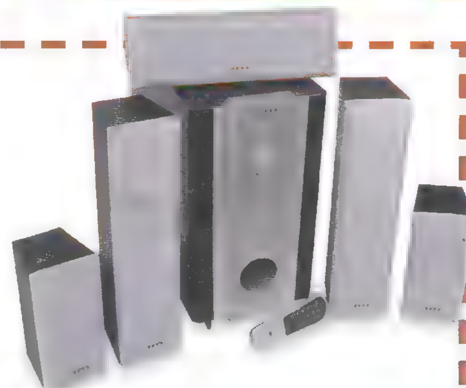
⊕ výborný zvuk a výkon
⊕ certifikát THX
⊕ digitální vstup
⊕ velmi dobré ovládání
⊕ dekodéry DTS a DPL II

⊖ nepatrný šum po zapnutí
⊖ vyšší cena

Cena: 12 990 Kč

9,3

2. Ozaki MH050



Dospěle vyhlížející sestava se všemi bedýnkami ve dřevě a subwooferem postaveným na jehlanech není jen pohledná, ale nabízí také dobrý zvuk. Satelity lze upevnit na stěnu. Uživatele jistě potěší bohatá nabídka konektorů pro připojení dalších přístrojů v domácnosti. Veškeré ovládací prvky jsou přístupné jak na dálkovém ovladači, tak na čelním panelu subwooferu. Hudební podání je na velmi slušné úrovni, kdy ani jedna ze složek není dominantní, ale vzájemně se doplňují. Při přehrávání filmů si vychutnáte plastický, ale méně úderný bas a nedostatečně prokreslené výšky. Přední satelity navíc vyluzují patrný šum. Sestavě pomůžete vzdálenějším rozmístěním satelitů, kdy lépe vynikne prostorová scéna. Atmosféra během hraní Unreal Tournament je dobrá, ale nelze o ní říci, že by byla nějak strhující. Prostor je však slušně vykreslen.

⊕ dřevěné provedení
⊕ dálkový ovladač
⊕ přehrávání hudby
⊕ možnosti připojení

⊖ šum v satelitech
⊖ neprokreslené výšky

Cena: 5 500 Kč

7,3

3. Ntech 5.1 Home Theater system



Elegantní sestava s dřevěným vzhledem působí luxusním dojmem. Trochu horší to je s jejím zpracováním. Chybí popisky konektorů a problémy jsme měli i s tlačítky na předním panelu. Subwoofer disponuje velkým displejem a přednastavenými profily účinného ekvalizéru. Ve vypnutém stavu subwoofer bručí a šum se ozývá také ze satelitů. Hudební podání je však slušné se zajímavým zabarvením. Chybět budou jen nevýrazné hluboké tóny. Při sledování filmů budete ochuzeni o mnohé efekty díky slabšímu subwooferu, který místy rezonuje. Citelně zastřený prostor není moc čistě vykreslen, stejně jako pásmo dialogů. Nejlépe si sestava vedla během hraní her. Až na slabší a rezonující subwoofer zde není mnoho, co bychom mohli sestavě vytknout.

⊕ vzhled
⊕ dálkové ovládání
⊕ atmosféra ve hře

⊖ slabší basy
⊖ subwoofer bručí

Cena: 3 696 Kč

7,3

4. Creative Inspire T5900

Tato sestava se stala cenovým šlágrem testu. Za rozumný obnos nabízí vyváženou porci muziky. Subwoofer je dřevěný, satelity nabízejí připojení pomocí svorek a lze je zavěsit na stěnu. Kabelový dálkový ovladač umožňuje regulaci basů i výšek a přidává dva konektory pro sluchátka a externí zvukový zdroj. Hudební přednes zvládá s bravurou, které můžeme vytknout jen slabší, ale plastické basy. Výšky jsou přirozeně prokreslené. Při poslechu filmů ztrácí sestava díky nejasným dialogům a slabšímu střednímu pásmu, které je oproti výškám a basům hodně v pozadí. Herní atmosféra je celkem chytlavá, a nebýt slabších basů, neměli bychom k ní větších výhrad. S ohledem na cenu produkuje sestava velmi slušný a vyvážený zvuk. Nesmí však být moc hlasitý.



⊕ zvuk
⊕ prokreslené výšky
⊕ dálkový ovladač
⊕ cena

⊖ pásmo dialogů
⊖ bas při vyšší hlasitosti

Cena: 2 210 Kč

7,2

5. Teac PowerMax 950

Podlouhlý subwoofer nabízí ve spojení s drobnými satelity neotřelý a moderní design. Pochvalu zaslouží za nejdelší kabely v testu, i když bychom uvítali, kdyby nebyly upevněny v satelitech napevno. Předností sestavy jsou vestavěné dekodéry Dolby Digital a Dolby Pro-Logic, ke kterým vede cesta pouze přes digitální vstup. Šestikanálový analogový vstup chybí, což bude mrzet nejednoho uživatele. V nabídce je pouze analogový stereo vstup. Sestava je vhodná k propojení s herními konzolemi Xbox a PS2, proto v balení naleznete také patřičnou redukci. Zvukový projev je velmi dobrý. Jednotlivé složky jsou při poslechu hudby i filmů vyvážené a prokreslené. Bas je však místy trochu tupý. Během hraní vám neunikne žádný detail a můžete se těšit na skvělou atmosféru, která vás vtáhne do hry.



⊕ vyvážený zvuk
⊕ prokreslené detaily
⊕ design
⊕ dekodéry
⊕ digitální vstup

⊖ chybí analogový vstup 5.1
⊖ místy tupý bas

Cena: 3 126 Kč

7,1

Článek vznikl ve spolupráci s časopisem Computer

6. Hercules XPS 5.101 black

U této sestavy potěší masivní kovový a hlavně dálkový ovladač, uložený v modře podsvíceném pouzdře. Tento nerozbitný ovladač je však směrově dosti citlivý a proto je nutné přesně mířit. Hudební scéna je sestavou vykreslena bez výraznějších nedostatků. Basy jsou měkké, místy však méně úderné a při vyšší hlasitosti přestávají stíhat. Stejné problémy dokáží přivodit filmové a herní efekty. S každou explozí tak přichází nechtěné rezonance. Dialogy i detaily prostorové scény jsou však vykresleny velmi přesně a konkrétně u her můžete očekávat také slušnou atmosféru. Mírným neduhem sestavy je patrný šum v satelitech po zapnutí.

⊕ vzhled
⊕ hudba při nižší hlasitosti
⊕ dialogy
⊕ ovládání

⊖ méně výrazné basy, které s vyšší hlasitostí rezonují
⊖ tlustý kabel ovládání
⊖ šum v satelitech



Cena: 3 026 Kč

7,0

Časopis Computer – nejpodrobnější testy hardwaru i softwaru

Computer	Test hardwaru	Test softwaru	Duel
7/04	Vypalovačky DVD	Programy pro vektorovou grafiku	Obrazové databanky se 40GB disky
8/04	Levné digitální fotoaparáty	Programy pro vypalování DVD	Multimediální minipočítače
9/04	Reproduktory 5.1	Komunikátory	TV tunery
10/04	Základní desky pro Athlon XP	Editory zvuku	Externí pevné disky
11/04	Inkoustové tiskárny	Editory HTML	Levné digitální fotoaparáty
12/04	Digitální videokamery	FTP klienti	Wi-Fi směrovače s firewallem
13-14/04	Základní desky pro Intel	Správa fotografií	Subnotebooky a vypalovačky DVD
15-16/04	Herní zařízení	Benchmarky	MP3 přehrávače a grafické karty
17/04	Procesory	Likvidátory spywaru	Fototiskárny
18/04	Digitály střední třídy	Internetové prohlížeče	Bezdrátové desktopy
19/04	MP3 přehrávače	Kopírování DVD	Mobilní procesory v noteboocích
20/04	Pevné disky	Manažery stahování souborů	LCD panely s TV tunerem
21/04	Multifunkční zařízení	Bitmapové editory	A/D video převodníky
22/04	Skenery	Toolbary	Základní desky pro AMD Socket 939
23/04	Grafické karty	Multimediální přehrávače	Kapesní počítače
24/04	Počítače pro rok 2005	Změna vzhledu Windows	Vypalovačky DVD
1/05	Barevné laserovky	Měřiče připojení	Chladiče
2/05	Vypalovačky DVD	Editory HTML	Kapesní GPS
3/05	17" LCD panely	Komunikátory pro ICQ	Pevné disky SATA s NCQ
4/05	Inkoustové fototiskárny	Programy pro vypalování DVD	Digitální TV tunery
5/05	Reproduktory 2.1 a 5.1	Kancelářské systémy	Základní desky pro Intel LGA 775
6/05	22 základních desek pro AMD	Vypalování CD a DVD	LCD a DLP projektory
7/05	13 notebooků s Centrinem	Editory audiosouborů	Grafické karty pro notebooky

Inno3D GeForce 6200 TurboCache

Hráčova krabička poslední záchrany

ATI a nVidia nesoupeří jen ve vývoji nejrychlejších karet dneška, ale obě společnosti se snaží ukrojit co nejvíce i z oblasti nejprodávanějších levných grafických karet. Tlak na cenu je tak velký, že se rozhodly ušetřit na paměti grafické karty a nezávisle na sobě vyvinuly technologie HyperMemory (ATI) a TurboCache (nVidia).

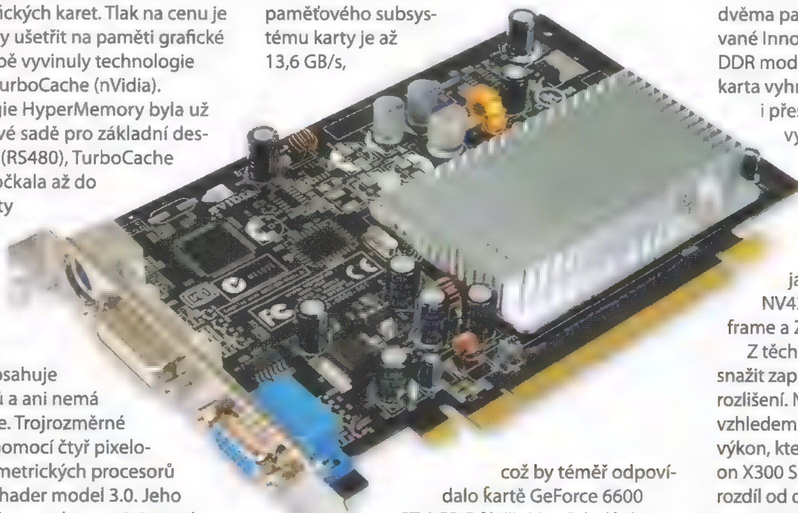
Zatímco technologie HyperMemory byla už poprvé použita v čipové sadě pro základní desky Radeon Xpress 200 (RS480), TurboCache si na svou premiéru počkala až do později vydané varianty GeForce 6200 s označením TC.

Tato karta už není založena na čipu NV43, známém z GeForce 6600, ale na novém NV44. Ten neobsahuje 143 milionů tranzistorů a ani nemá žádné vypnuté pipeline. Trojrozměrné scény tak zpracovává pomocí čtyř pixelových pipeline a tří geometrických procesorů vyhovující specifikaci shader model 3.0. Jeho 77 milionů tranzistorů je nacpáno v miniaturním čipu o velikosti 10 × 11 mm.

Mirek Jahoda, stálý spolupracovník Doupěte
Vrchní železář s diagnózou rakovina 3DMarku

Propustnost, o tu tady běží

Celá myšlenka TurboCache (i HyperMemory) je opřena o rychlost sběrnice PCI Express ×16 (4 GB/s) v obou směrech. Na samotné kartě GeForce 6200 je tak osazeno pouze 16–64 MB paměti (jeden až dva paměťové moduly), ke kterým se přistupuje pomocí 32 či 64b sběrnice. Zbývající paměť do dnes obvyklých 128 MB (256 MB v případě 64MB verze 6200 TC) si karta v případě potřeby vyhradí v paměti systémové (RAM). Výrobce – společnost nVidia – pak uvádí, že maximální propustnost paměťového subsystému karty je až 13,6 GB/s,



což by téměř odpovídalo kartě GeForce 6600 GT AGP. Důležité je však slůvko maximální.

Marketing nVidie k těmto číslům přišel sečtením propustnosti při práci s lokální pamětí grafické karty (v případě dražší 64b verze 6200 TC to je 5,6 GB/s) a propustnosti PCI Express ×16 (8 GB/s za oba směry). V praxi samozřejmě počítejte s tím, že málokdy dojde k současnému 100% využití obou směrů PCI Express. Také záleží na tom, zda nebude brzdou systémová paměť, která má propustnost 6,4 GB/s v případě 400MHz DDR pamětí v dvoukanálovém režimu nebo 8,5 GB/s v případě 533MHz DDR2 pamětí. Navíc jen málokdy bude celá propustnost RAM k dispozici pouze grafické kartě.

Zvládnutí této složité práce s pamětí má na starosti v NV44 poprvé zahrnutá jednotka MMU (Memory Management Unit), která je propojena přímo s pixelovou pipeline čipu.

Levně, chladně, dostatečně

Výsledkem všech vymožeností čipu NV44 je tedy možnost vyrobení velice levné karty s jedním až dvěma paměťovými moduly – v případě testované Inno3D GeForce 6200 TC to byly dva 16MB DDR moduly Hynix 2,8 ns. Zbývajících 96 MB si karta vyhradí v paměti systémové. Jádro NV44 si i přes poměrně vysoký takt 350 MHz bohatě vystačilo s nevelkým hliníkovým pasivem; teplota v zátěži nepřekračovala 55 °C.

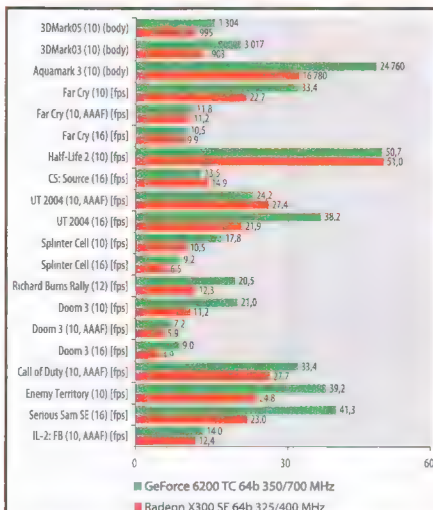
Vyzkoušeli jsme i přetaktování, dosažených 441/854 MHz vypadá sice působivě, ale kartě limitované v praxi přece jen úzkou sběrnicí a stejně jako v případě GeForce 6200 s jádrem NV43 i chybějícími jednotkami pro kompresi frame a Z-bufferu, příliš nepomůže.

Z těchto důvodů bude lepší, když se nebudete snažit zapínat anti-aliasing, ani hrát ve vysokém rozlišení. Naopak v rozlišení 1 024 × 768 podá karta vzhledem ke svým hardwarovým předpokladům výkon, který ve většině případů předčí nejen Radeon X300 SE, ale i Radeon X300 se 128b sběrnicí. Na rozdíl od dosavadních levných karet nVidie – GeForce FX5200, FX5500 a FX5700 – nemá karta potíže v moderních hrách pro DirectX, a tak bude nenáročnému hráči sloužit poměrně dobře.

Společnost Inno3D tentokrát u vzhledu PCB nijak neexperimentovala a použila design z referenčních GeForce 6600 a 6200, který je při malé hustotě osazení součástek možná i trochu zbytečně velký. Možná i proto, nebo snad z důvodu, že je přibalen balík WinDVD pro přehrávání a zpracování videa, se karta zatím prodává za téměř 2 600 Kč, což je o více než 700 Kč více než Radeon X300 SE.

Článek vznikl ve spolupráci s časopisem Computer

Testovací sestava	
procesor	AMD Athlon 64 3800+, 2,4 GHz, 400 MHz FSB
základní deska	Gigabyte K8NXP-SLI (nVidia nForce4 SLI)
paměť	2× 512 MB Mushkin DDR400 2-2-2-5



Legenda: 10 … 1 024 × 768, 12 … 1 280 × 1 024, 16 … 1 600 × 1 200, AA .. 4× anti-aliasing, AF … 8× anizotropní filtrování

Cenová osa	Cena (Kč vč. DPH)
MSI Radeon X300 128 MB	2 738
Inno3D GeForce 6200 TC 64b 32 MB	2 599
ASUS Radeon X300 SE 128 MB	1 888


Jádro NV44 není větší než paměťový modul DDR v pouzdře BGA a navíc si díky technologii TurboCache vystačí s jedním či dvěma moduly o velikosti 16 MB

INFOBOX

Inno3D GeForce 6200 TC 64b 32 MB

Produkt: grafická karta
Zdroj: Levi International, Brno
Kontakt: 531 011 111, www.levi.cz
Cena: 2 599 Kč vč. DPH
Záruka: 2 roky

⊕ technologie
⊕ balík WinDVD
⊕ pasivní chladič

⊖ chybí komprese
⊖ zatím vyšší cena
⊖ kabely k videovýstupu

grafický čip: NV44 (nVidia GeForce 6200 TC) ▪ výrobní proces: 0,11 µm (TSMC) ▪ počet tranzistorů: 77 milionů ▪ velikost a typ paměti: 32 MB DDR (Hynix 2,8 ns BGA) ▪ šířka paměťové sběrnice: 64 b ▪ frekvence jádra: 350 MHz ▪ frekvence paměti: 350 (700) MHz DDR ▪ propustnost paměti: až 13,6 GB/s ▪ počet pixelových pipeline: 4 ▪ počet TMU na pipeline: 1 ▪ počet vertex pipeline: 3 ▪ rychlost transformací: 262,5 milionů troj./s ▪ max. fillrate (multi-texturing): 1 400 Mtx/s ▪ vertex shader: 3.0 ▪ pixel shader: 3.0 ▪ FSAA: 2× 4× Rotated Grid MSAA, 8× AA (2× SSAA + 4× MSAA) ▪ anizotropní filtrování: 16:1 bi/trilineární + anizotropní ▪ RAMDAC: 2× 400 MHz s 12 b na kanál ▪ výstupy: D-Sub, DVI-I, S-Video ▪ sběrnice: PCIe ×16 ▪ příslušenství: redukce DVI–VGA, kabel S-Video-cinch ▪ software: InterVideo WinDVD 5 a WinDVD Creator, Futuremark 3DMark05 (freeware verze)

Loading

Nahráváme budoucím konzolovým hitům


Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

24: The Game



Televizní seriál 24 hodin, vyprávějící o agentovi protiteroristické jednotky Jacku Bauerovi a jeho tvrdé práci, slavil slušný úspěch také u nás. Pro všechny, kdo již doma mají DVD s prvními dvěma sezónami a nyní sledují v televizi třetí řadu seriálu, máme dobrou zprávu. Odpovědi na všechny otázky, jichž se vám nedostalo v televizi, přinese nová počítačová hra, zasazená mezi třetí a druhou sezónu. Na projektu pracuje studio Sony Cambridge, zodpovědné mimo jiné za hry Primal nebo Ghosthunter. K dispozici má přitom nejen veškerý materiál z natáčení seriálu, ale také kompletní filmový štáb – od scénáristy přes režiséra po skladatele hudby… a samozřejmě všechny hlavní herce. Žánrově bude hra míchat stealth, 3rd person akci, automobilové honičky a další. Dočkat bychom se měli kulaté stovky misí.



Vývojář: Studio Cambridge
Vydavatel: Sony
Platforma: PS2
Homepage: www.playstation.com
Datum vydání: Podzim 2005

Tomb Raider Legend



[illegible]



[illegible]

Vývojář: [illegible]
Vydavatel: [illegible]
Platforma: PS2, Xbox, PC
Homepage: [illegible]
Datum vydání: [illegible]

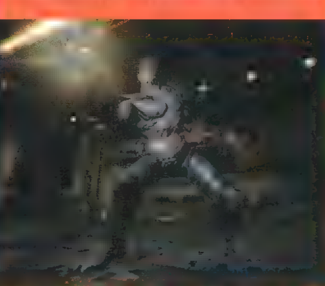
Quake 4

[illegible]



[illegible]





[illegible]

Vývojář: [illegible]
Vydavatel: [illegible]
Platforma: [illegible]
Homepage: [illegible]
Datum vydání: [illegible]

Soul Calibur 3



Pokračování nejúspěšnější mlátičky současnosti je doprovázeno mnoha informacemi. Jednak hra vyjde exkluzivně pro PS2, navzdory skutečnosti, že předchozí díl byl komerčně velice úspěšný na Xboxu i GameCube, kde také lépe vypadal po technické stránce (obrázky z PS2 verze SC3 ani tak dobře nevypadají). Na druhou stranu je exkluzivita dalším důkazem nadvlády Sony na trhu s konzolemi. Našinci udělá radost zpráva, podle které vyjde hra nejprve v Evropě a USA, teprve poté se dočká Japonsko (zažili jsme to již s MGS2). Největší inovací je zřejmě možnost tvorby vlastní postavy, především však spoléháme na návrat pověstné výjimečné hratelnosti.



Vývojář: Namco
Vydavatel: Namco
Platforma: PS2
Homepage: www.namco.com
Datum vydání: Léto/podzim 2005

Sony PSP

Výrobce Sony **Distributor** Sony Czech **Homepage** www.us.playstation.com/psp.aspx **Na trhu u nás** Léto/zima 2005

Kapesní PlayStation se má stát „walkmanem 21. století"

Poté, co Sony prakticky zničehonic dobyla na konci 90. let trh domácích videoherních konzolí rafinovanou marketingovou strategií a výborným technologickým/vydavatelským zázemím, chystá se na úsvitu nového století k dobytí další svérázné oblasti interaktivní zábavy. Cílem je trh handheldů, tedy přenosných herních přístrojů „do kapsy".

Stejně jako tomu bylo v případě první PlayStation (nebo zmiňovaného walkmana), sází na dospělou image futuristicky vyspělého technického zázraku, nabízejícího hraní na cestách v kvalitě, o jaké se nám v minulosti ani nesnilo. Nová PlayStation Portable (zkráceně PSP) je výkonem srovnatelná se současnou generací „velkých" konzolí, jmenovitě přímo s PlayStation 2, což navíc důrazně demonstruje na vyspělém displeji s mimořádně ostrým obrazem. Samotný přístroj přitom disponuje designem, připomínajícím notebooky nebo DVD přehrávače.

Měli jsme v redakci to potěšení užít si týden s japonskou verzí PSP a musím říct, že kromě dokonale narušeného průběhu redakční porady tato hi-tech hračka způsobila podivné změny v názorech některých zatvrzelých PC hráčů, což lze považovat za důkaz přitažlivosti PSP. Není divu, když člověk poprvé spatří detailní, rychlou, špičkově nasvícenou 3D grafiku na úrovni PS2 v obrazovce kapesního zařízení, zamíchá to s jeho hodnotami. Samozřejmostí je zvuk a hudba v CD kvalitě. Pokud předchozí generace handheldů byla luxusní vilou, pak je PSP babylónskou věží.



PSP, UMD disk s hrou Gran Turismo 4 a Memory Stick

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Pokud předchozí generace handheldů byla luxusní vilou, pak je PSP babylónskou věží

Připočtěte k tomu možnost přehrávání filmů (buď z paměťových karet Memory Stick nebo z UMD disků) a hudby ve formátu MP3 nebo podporu bezdrátového multiplayeru, přičemž na cestě je další příslušenství pro připojení kamery či mobilního telefonu. UMD disky, unikátní médium stvořené Sony speciálně pro PSP, lze přirovnat k menším DVD diskům, oproti nim jsou nastálo „zalité" v plastovém pouzdře, což jim dodává na odolnosti.

Na několika lidech včetně sebe samotného jsem se přesvědčil, že není dost dobře možné popsat ohromující dojem, který ve vás PSP při prvním kontaktu vyvolá. O to víc zamrzí, že uvedení tohoto mimořádného přístroje do Evropy bylo odloženo – podle některých na léto, podle jiných dokonce až na Vánoce. Otazník visí také nad cenou, která se v zahraničí pohybuje v přepočtu okolo 5 000 Kč. Již nyní ale máte naše slovo, že půjde o pořádnou senzaci.

Sony PSP v číslech

Specifikace Sony PSP

Rozměry: 170 mm (délka) × 74 mm (šířka) × 23 mm (výška)
Váha: 260 g (s baterií)
CPU: PSP CPU (Systémový procesor o frekvenci 333 MHz)
Hlavní paměť: 32 MB
DRAM paměť: 4 MB
Displej: TFT LCD, 480 × 272 pixelů (16,77 miliónů barev)
Reproduktory: zabudované stereo
Hlavní Input/Output: IEEE 802.11b (Wi-Fi), USB 2.0 (Target), Memory Stick™ PRO Duo, IrDA, IR Remote (SIRCS)
Disková mechanika: UMD Drive
Zdroj: zabudovaná lithium-iontová baterie (asi 5 hodin hraní), AC adaptér
Omezení přístupu: regionální kódování, rodičovský zámek
Příslušenství: stojan, sluchátka s dálkovým ovládáním, sluchátka s dálkovým ovládáním a mikrofonem, externí battery pack, pouzdro, popruh (E3 Prototyp obsahoval také USB kameru, USB GPS a USB klávesnici)
UMD Disc – specifikace: 65 mm, 10 g, maximální kapacita 1,8 GB

TĚŠÍME SE:

- Revoluční grafika
- Hudba, filmy a další využití
- Konverze nejslavnějších PS2 hitů

BOJÍME SE:

- Návykovosti PSP
- Vyšší cenové hladiny
- Odkladu na Vánoce 2005

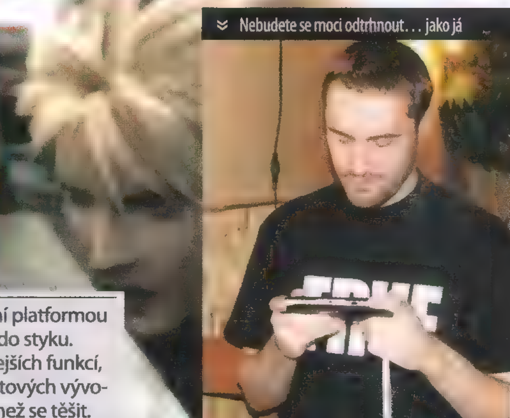
Sony PSP je na první pohled revoluční herní platformou a snadno si získá kohokoliv, kdo s ní přijde do styku. Mimořádný technický potenciál, řada vedlejších funkcí, předpoklad masivní podpory od všech světových vývojářů – to vše hraje Sony do karet. Nezbývá než se těšit.



Ridge Racer vás ohromí svojí grafikou



Na své si samozřejmě přijdou i fanoušci sportů



Nebudete se moci odtrhnout... jako já

God of War

Titul, který skloňuje slova krev, sex a válka

Hra, která se měla stát na PlayStation 2 trhákem. S úžasem jsme sledovali videa a fotky. Se stejným úžasem jsme ji hráli. Sliby nelhaly. Je to bomba. Je s podivem, že v obvykle slabém herním období, jakými jsou jaro a léto, vychází a budou vycházet takové trháky. GameCube nasadila Resident Evil 4, Xbox Oddworld: Stranger, PlayStation 2 chystá Shadow of The Colossus (ICO2) a God of War.

Čím více se blíží příchod next gen konzolí, tím dokonalejší hry programátoři mačkají z hardwaru konzolí starých 4–5 let a přivádějí do šoku PCčkáře, kteří s nejnovějším železem nevěřícně pozorují Gran Turismo 4, či zmíněný RE 4. Dalším šokem bude právě God of War.

Kratos je služebníkem bohů z Olympu. Ano, právě těch bohů, pro které nebyla žádná špatnost dost špatná, žádná krutost dost krutá. Božská inspirace se na Kratosovi podepsala. Podříznout krk bezbranné ženě je pro něho maličkost, po které si jde užívat brutální švédské trojky. Trápí jej však Nemesis. Ne, nemyslím potvoru z Resident Evil 3, ale řeckou bohyni spravedlnosti. Potrestala ho strašlivými sny, které mu neustále vracejí pohled na jeho rukama usmrcenné bezbranné oběti, na okamžiky jejich utrpení.

Kratos si s morálkou hlavu neláme


Je velký, děsivý, ale teď potkal svoji smrt!


Milost? To slovo neznám...

Výrobce SCEA Santa Monica studio **Vydavatel** SCEE **Distribuce v ČR** Sony Czech **Homepage** us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97399/Site/main.asp **Datum vydání** Léto 2005

Dozabíjeli jste je?

Pokud vám lezou na nervy kladní hrdinové, kteří by pro záchranu ženy (lidstva, vymírající orchideje atd.) položili život, je Kratos váš člověk. Už jenom jeho image přivede do extáze. Vazoun politý krví novorozenců, kterému kdosi přišrouboval čepel k rukám. Ano, tak antický fešák působí. Také jak by měl vypadat smrtelník s úkolem zabít samotného boha válek?

God of War skutečně není pro děti nebo slabé povahy. Zato milovníci válek a monster zajásají. Hra běží v neuvěřitelně detailní grafice, která zpodobňuje svět, jenž by nikdo dobrovolně nenavštívil. Plout na lodi, kterou přepadne obří tříhlavá hydra a davy antických zombií s meči, to opravdu [illegible] volnost pohybu, množství komb, magickou sílu mu dávají zbraně bohů, pro které pracuje. Magie, potřebná pro tyto nástroje smrti, se uvolňuje ze zabitých protivníků jako v Onimushovi, nakonec God of War si půjčuje nápady napříč herním spektrem.

Hru táhne jednak příběh, temný a brutální, jednak grafika. Ta se skutečně v některých místech vymyká tomu, na co jsme zvyklí, zvláště u strašlivých monster, která na Kratose čekají. Kratos snese dost, často se po něm čeká, že umlátí potvoru, která se proti němu tyčí jako Tyrannosaurus Rex. Důležité je přežít a přijít na fígl, kterak obludu dostat.

Hra je relativně lineární, ale vzhledem k tomu, že z bojů nevycházíte a prostředí slušně vypomáhá v akčních výpadech, vadit vám to příliš nebude. Podstatné je, že si nepřipadáte jako blbci přibití k terénu, po kterém se pohybujete (což je vada na kráse Resident Evilu 4) i když prostě z určitých míst nespadnete.

To je jediné, co se hře dá vytknout, [illegible] nic nemůže zabránit totálnímu nadšení z titulu, který obklopuje takové hype. Je milé zase jednou zjistit, že je to povyk oprávněný. God of War je dokonalý po všech stránkách, atmosféry, děje, grafiky, hudby, nápadů, zkrátka špičková hra. Jedno vám zaručuji. Až si tuto hru zahrajete, na měsíce se zavrtáte do řecké mytologie. Musíte přece poznat Kratosův svět!

ŘECKÁ MYTOLOGIE

Řecká mytologie je vedle japonské, kterou tak geniálně rozvedl Onimusha, nejatraktivnějším zdrojem pro svět her. Jako její věrný ctitel jsem proto God of War vděčný, že mě vpustila do svého světa, který tolik láká i filmaře (Souboj titánů, Argonauti atd.). Vychutnat si souboje s legendárními obludami stojí za všechny peníze.


Mě nespolkneš, na to nemáš, fešando



JAK SE TĚŠÍME:

TĚŠÍME SE:

Konečně nic pro děti
Skvělá grafika
Fantastická monstra

BOJÍME SE:

Cenzury evropské verze
Čekání do léta
Otlačených palců z bojů s monstry

Vynikající hra, ve které se perou grafika, atmosféra i ozvučení o to, kdo získá víc bodů na recenzentově žebříčku. Občas můžete vidět nápady, které znáte z jiných her, ale atraktivitě titulu to neubírá. God of War je vedle Shadow of Colossus (ICO2) nejočekávanějším titulem letošního léta.

Resident Evil 4

Minulost nelze zakopat a pohřbít

Žánr Akční horor **Výrobce** Capcom **Vydavatel** Nintendo **Distributor v ČR** Conquest **Homepage** www.capcom.com/re4 **Platforma** GameCube **Cena** 1 899 Kč

Vhodné pro: Všechny, kdo se rádi bojí

Noční můra si vždycky najde cestu zpět, Ripleyová by mohla vyprávět. Jenže zatímco ona musí pokaždé čelit starému známému vetřelci, fanoušci slavné série hororových her Resident Evil nyní stanou tváří v tvář docela novému druhu hrůzy. Místo zombií a všemocné nadnárodní korporace se vaším protivníkem stane sekta deformovaných vesničanů a jejich děsiví kněží. Přesto má podnadpis této recenze svůj význam a během postupu hrou zjistíte, že minulost si vždycky najde cestu, jak znovu prosáknout na povrch.

Zfanatizovaní vesničané se nezastaví před ničím

Ada je další známou postavou z minulosti

Čtvrtý Resident se připravoval dobrých pět let a od začátku bylo záměrem Mikamiho (tvůrce série) vymanit se z okovů zaběhlých klišé. Nejlepší horory vždy staví na strachu z neznámého – a to po třech plnohodnotných a řadě „bočních" dílů plných soubojů se zombiemi už jaksi nefungovalo. Příběh se tedy přesunul do blíže neurčené horské oblasti v Evropě a bojovat budete proti sektě vesničanů. Tito děsiví psychopati jsou nejen vražedně nebezpeční (jen počkejte, až se na vás poženou se sekerou nebo vidlemi; působí to poněkud děsivěji než pomalé neozbrojené zombie), ale také podivným způsobem deformovaní. Asi si dovedete představit, že jde o záměrnou mutaci a kněží z místního kostela při rozšiřování tajemné nákazy mezi vesničany sledují velmi zvláštní cíle. Novým protivníkům však čelíte v roli starého známého – Leona Kennedyho z RE2. Příběh se odehrává šest let po incidentu v Racoon City a krachu společnosti Umbrella, svou účastí jej okoření také další známé postavy.

I když je příběh zajímavý a odhalování nové konspirace či vazeb na minulost série je dobrou motivací k postupu hrou, není to žádné RPG, ani Metal Gear Solid (ačkoliv choreografií akčních scén se RE4 svému špionážnímu konkurentovi blíží). Hlavní je opět hratelnost v čele s atmosférou.

Hratelnost je podpořena absorbováním nových herních prvků z jiných žánrů (nakupování a upgradování zbraní za peníze, možnost procházet herním světem libovolně zpět a vylepšovat vlastnosti postavy, vedlejší mise…) a především mnohem rychlejším akčním tempem (čemuž napomáhá větší množství rychlejších nepřátel, tuny munice a také skvělé využité „akční tlačítko" pro předskriptované útoky nebo chvaty).

> Silná atmosféra hry je tvořena především revoluční grafikou

Silná atmosféra hry je tvořena především revoluční grafikou, hladce převyšující vše, co jste kdy v akčních hrách na konzolích viděli. Animace postav, detailnost a fyzika jejich šatů/vlasů, světelné a speciální efekty (odlesky, kouř, dynamické změny počasí atd.), živoucí příroda okolo vesnice, vodní plochy, rozsah, detailnost a dohlednost herního světa – to vše je o tolik výše než konkurenční tituly, že se to snad ani nedá na papíře popsat. Přitom v pohybu hra samozřejmě působí mnohem živěji a realističtěji než na přítomných obrázcích.

Deformace obyvatel vesnice popírá zákony přírody

Cílem hry je záchrana mladičké Ashley

Zážitek z RE4 je nezapomenutelný – vizuálně omračující realistická grafika (konverze pro PS2 vyjde na Vánoce a bude graficky chudší) na vás vrhá zcela nový druh děsivých nepřátel a vy strávíte dobrých 30 hodin čisté hry zuřivými přestřelkami, jaké byste od hororu nikdy nečekali. K RE4 se přitom můžete vracet v sérii odemykatelných her nebo v rámci procházení nelineárních pasáží hlavního příběhu.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

SBĚRATELSKÁ EDICE GAMECUBE

Pro fanoušky série a všechny váhavce, kteří ještě konzoli Nintendo GameCube nemají, nabízí dovozce mimořádnou příležitost: sběratelská edice přístroje (stříbrná s motivem hry RE4) s hrou Resident Evil 4 a bonusovým diskem [illegible] přijatelných 3 990 Kč.



VERDIKT 9,7

+ Ohromující grafika
+ Nová hratelnost a atmosféra
+ Délka a bonusy

− Slabší příběh
− Nudný závěr
− Poměrně obtížné

Evoluce hororu. Vyděsí vás originálním zpodobněním hrůzy a zla, stejně jako mrazivě realistickým vizuálním zpracováním. Nejzdařilejší hra pro dospělé, která na GameCube vyšla.

KONKURENTI: Resident Evil Remake **9,0** | Resident Evil 0 **9,0** | Silent Hill 4 **8,6**

Historie značky

Resident Evil

Cesta legendárního hororu ke slávě vedla přes živé mrtvé

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník japonských hororů a nejen jich

Resident Evil je fenomén. Neexistuje žádná jiná hra, která by se za deset let existence dočkala patnácti dílů, dvou filmů, unikátní atrakce a pronikla na mobily. Čemu vděčí RE za svůj úspěch? Zombiím. Živým mrtvolám, potácejícím se opuštěnými domy, nočními ulicemi měst i po palubách lodí. Se zombiemi byl RE spojený doslova pupeční šňůrou. Tu nyní v podobě RE 4 přetrhl.

Nedá se zapomenout na okamžik, kdy v roce 1995 prchali na televizních obrazovkách Chris Redfield a Jill Valentine před zombie-psy do domu, v jehož podzemí se nacházelo tajné pracoviště Umbrelly. Těžko říct, zda Shinji Mikami tušil, zda uspěje s tak laciným nápadem, každopádně ho nenapadlo, že za deset let bude znám jako otec legendy.

Po prvním RE se na PSOne objevily tři díly. V RE 2 jsme potkali Leona S. Kennedyho a Claire Redfieldovou. Poté **vyrazila nová větev v podobě světelnou pistolí ovládaného Resident Evil: Survivor.** Hra byla výborná, bohužel nedotažená. **Svět hardwaru nabídl Dreamcast a Capcom dodal RE: CODE Veronica.** Poprvé ve zcela 3D prostředí. Claire vyrazila do Evropy hledat bratra. Hra kupodivu uspěla přes jistou ztrátu atmosféry.

S nástupem PS2 byla hra přeportována a **přišel nejhorší okamžik, RE: Survivor 2**, pokus vylepšit prvního Survivora silným hardwarem. Výsledek připomínal sabotáž.

Kolos RE se ale valil dál a světelná pistole nebyla zavržena. **RE: Dead Aim se stal jednoznačně nejunikátnějším dílem z hlediska zpracování.** Ovládat postavu křížem na pažbě G-Conu2 z pohledu třetí osoby a při stisknutí spouště se přepnout do FPS pohledu a střílet po zombiích bylo působivé. Hra se však příliš oddálila dějové linii a skončila zapomenuta.

Capcom již mířil do vod Nintenda, kterému chtěl navždy sérii předat. RE Remake pro GameCube působil jako blesk svojí úchvatnou grafikou i atmosférou. Bohužel prodejnost nebyla taková, jak se čekalo, a tak se na GC dostavil v super grafice jen odkládaný prequel Resident Evil Zero, RE 2, RE 3 a RE: CV v původní grafice.

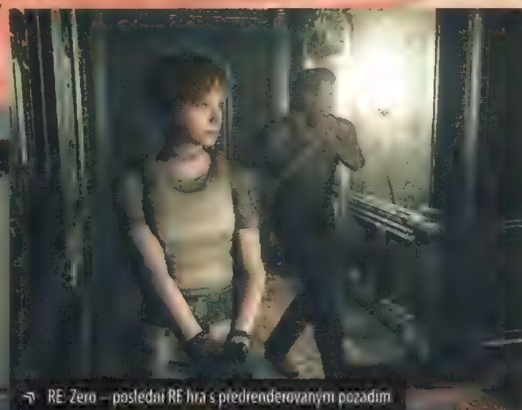
Capcom se rozhodl vyrazit online a nenápadně se tak vrátit na PS2. Navrátil se i přímo do Racoon City. V Česku jsme bohužel mohli hrát pouze offline, ale i tak si RE: Outbreak získal grafikou i nostalgií fanoušky. **V RE: Outbreak 2 se můžete těšit na zombifikované slony a celou živou mrtvou zoo.**

V mezičase jsme se mohli podívat, jak si předehru k událostem v Resident Evilu představují filmaři. Bolelo to, ale přežili jsme. V Japonsku si zatím užívají speciální atrakce **Resident Evil 4D Executer**, při které diváci sedí na pohybujících se sedačkách, mají speciální 3D brýle a spolu s týmem Umbrelly se pohybují Racoon City. Viděli jsme úryvek a věřte, je co závidět.

Resident Evil si probojoval cestu i na handheld GameBoy Color. Resident Evil: Gaiden je třetí hrou, kde potkáte Leona S. Kennedyho, řádícího nyní ve Španělsku. Pokud byste si mysleli, že tím už výčet her končí, zklamu vás. **RE 2 se v černobílé verzi objevil na displeji handheldu Tiger Game.com**, dále se vynořil na japonských mobilech a **ještě tento rok má vyjít RE i na Sony PSP**. V hlavní roli s malou Sheryll z tolik známého RE 2. A samozřejmě, kdesi v dálce se chystá Resident Evil 5.



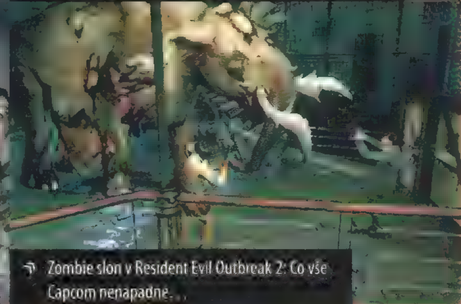
Ve své době neměla grafika RE 4D konkurenci



RE: Zero – poslední RE hra s předrenderovanými pozadím



Resident Evil: Dead Aim, nejzajímavější nápad série



Zombie slon v Resident Evil Outbreak 2: Co vše Capcom nenapadne...

Z kmene RE vyrazilo hodně větví. Některé slepé, u jiných se ukáže. Jisté je, že Resident Evil už z herního světa nezmizí. **Zombiemi jsme začali a jimi i skončíme.** Jen jedna jediná hra ze všech, které vyplňují vesmír RE, je nemá v hlavní roli. Aktuální megahit RE 4, který nyní útočí i na pozice dosud nejlepšího dílu série, v němž jsme poprvé potkali Leona, fantastického RE2.

HOROR DO KAPSY

Resident Evil Gaiden je unikátní hra. Původně se na GBC měl objevit RE z PSOne, ale Mikami hru zrušil. RE Gaiden využívá zajímavého triku. V prostředí lodi se pohybujete s minipostavičkou a la Mario, v soubojích stojíte zombiím tváří v tvář. Potkáte tu Leona S. Kennedyho, Barryho a miloučké mrtvoláky.

Nintendo DS

Nástupce světově proslulého GameBoye dorazil na český trh

Nepochybuji o tom, že každý čtenář našeho časopisu se setkal s počítačovými hrami do kapsy. Ať už to byly staré ruské přístroje s jednou zabudovanou hrou, napodobenina Tetrisu zakoupená u „Číňanů" na tržišti nebo třeba Tamagochi. Jistě ale víte, že světově nejúspěšnějším přístrojem tohoto druhu byl vždy GameBoy. Proslulá kapesní „konzole na cesty" od Nintenda prošla třemi generacemi (z černobílé do barevné a potom do hardwarově výkonnější „advance" řady). Celou tu dobu si udržovala zpětnou kompatibilitu, a tak jste si na poslední variantě GameBoy Advance SP mohli zahrát doslova tisíce vynikajících her – a další stále vycházejí. Nyní se však blíží nové generace „velkých" konzolí a krok kupředu učinil také trh s handheldy.

Ze stáje Nintenda vstupuje do tvrdého boje s konkurenčním kapesním PlayStationem (PSP) přístroj Nintendo DS (dále jen NDS), který jsme si podrobně představili již ve 2. čísle Doupěte. Nintendo tradičně sází na zábavnost, originalitu a zažité herní ikony (Mario, Zelda, Metroid…),



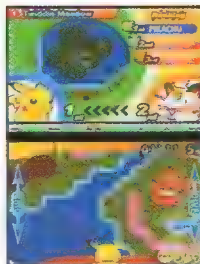
Kategorie Hardware **Výrobce** Nintendo **Distributor v ČR** Conquest **Homepage** www.nintendo.ds **Cena** 4 990 Kč

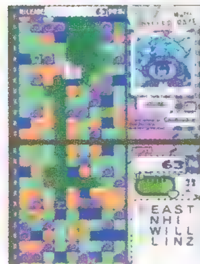
Nintendo DS v celé své kráse

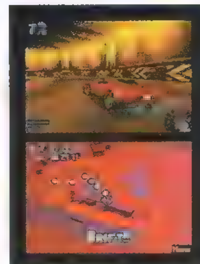
Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského



přičemž mírně opomíjí technický výkon. Přesto je NDS mnohem výkonnější než poslední verze GameBoye, a konečně si tak budete moci vychutnat 3D hru na kapesním přístroji s více než slušným počtem polygonů. Navíc je NDS opět zpětně kompatibilní – i když „pouze" s poslední generací GameBoy Advance.







Hlavním reklamním tahákem nového přístroje je samozřejmě inovativní ovládání za pomoci dotykového displeje. Reklamní slogan „dotýkat se je dobré" vystihuje příjemný pocit z originálního způsobu, jakým lze na NDS hrát hry (prsty se nicméně displej snadno umaže, takže je v přístroji zasunuto „dotykové pero" – tzv. stylus – a na řemínku ještě dotykový kroužek na palec). Samozřejmě řada titulů z první generace NDS her dotykové ovládání již využívá, stejně jako možnost hrát hru zároveň na dvou displejích (časté použití je např. hlavní obrazovka + obrazovka s mapou nebo menu hry, ale najdou se také tituly s rafinovanější variantou – viz FPS Metroid Prime Hunters, kde můžete z vlastního pohledu střílet pouhým ťuknutím na dané místo v obrazovce).

Nintendo DS vstoupilo nyní i na český trh a podle všeho se mu zde daří. Již od začátku je v nabídce řada kvalitních a zábavných her (Mario 64 DS recenzovaný v tomto čísle, závodní Asphalt, puzzle Drill Spirits nebo atypický Pokémon Dash), navíc k přístroji již v základním balení dostanete hratelné demo zmíněného Metroida + zabudovanou funkci PiktoChat, která umožňuje chatování včetně kreslení obrázků na dotykovém displeji (veškerá komunikace je bezdrátová, včetně multiplayeru, k němuž často stačí jedna kazetka s hrou).

VLASTNOSTI PŘÍSTROJE

CPU: ARM9 (67 MHz) a ARM 7 (33 MHz)
PAMĚŤ: 4 MB RAM, 32k pro každý procesor, 656k VRAM
DISPLEJE: vrchní displej: podsvícený, TFT LCD s rozlišením 256x192 bodů a 0,24 mm jemností. Spodní displej: stejné jako vrchní obrazovka, ale s anologovým dotykovým senzorem
GRAFIKA: až 120 000 polygonů za sekundu ve 3D, až 260 000 barev
VELIKOST: Délka: 148 mm, šírka: 28,9 mm, výška: 84 mm
ZVUK: u podporovaných titulů simulovaný prostorový zvuk v CD kvalitě, stereo sluchátka, mikrofon
BEZDRÁTOVÁ KOMUNIKACE: IEEE 802.11, až 30 metrů, multiplayer více hráčů z jedné herní kazety
FORMÁT: kazety Nintendo DS i GameBoy Advance
BATERIE: Li-Ion, až 10 hodin hraní, 4 hodiny nabíjení, možnost adaptéru do zásuvky
DALŠÍ VLASTNOSTI: PictoChat pro chatování až 16 lidí, budík, kalibrace dotekového senzoru

VERDIKT

9,1

➕ Dva displeje, jeden dotykový
Zpětná kompatibilta
Hry od Nintenda

➖ Velikost
Omezený obsah kazetky s hrou
Technicky slabší než konkurence

Originální a zábavný kapesní přístroj od Nintenda navazuje na dlouholetou dobrou tradici GameBoye, přičemž ji obohacuje o druhý displej, vyšší výkon a především revoluční ovládání. Se silnou podporou kvalitními hrami můžete najisto počítat.

KONKURENTI: GameBoy Advance SP 10 | GameBoy Advance 9,0 | GB Player 9,0

Super Mario 64 DS

Nejzábavnější instalatér na světě je zpět

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Závislák na všem zábavném a hratelném

Kape vám v koupelně kohoutek? Máme pro vás chlapíka v červené čepici, který vám od problémů pomůže. Že jeho instalatérským schopnostem nevěříte? Tak si raději pořiďte nový handheld Nintendo DS, kde nemůžete volbou legendárního Maria a jeho party šlápnout vedle. Zamrzí, že se tentokrát nejedná o nové pokračování, ale vylepšenou předělávku Maria z Nintenda 64 – co ale měnit na plošinovce, která už ve své původní verzi skýtala hodiny a hodiny zábavy? Zvlášť, když nová verze jí přináší spoustu navíc.

Žánr Plošinovka **Výrobce** Nintendo **Vydavatel** Nintendo **Distributor v ČR** Conquest **Homepage** www.nintendods.com/sm64ds/final **Platforma** Nintendo DS **Cena** 1 499 Kč



Vhodné pro: Instalatéry-amatéry a jejich příznivce

daný počet hvězdiček. Skoro jsem se do toho zamotal, co říkáte?

Na začátku hry se před vámi otevírají pouze jediné dveře a jediný svět. Aby to nebylo tak jednoduché, potřebné hvězdičky (přesněji řečeno některé z nich) lze získat jen s vybranou postavou.

> Co měnit na plošinovce, která v původní verzi skýtala hodiny a hodiny zábavy?

Další hvězdička do sbírky

Začínáte v kůži Yoshiho, ale postupně osvobodíte i Maria, Luigihio a Waria. Každý z nich má své specifické schopnosti a do hry tak vnáší zpestřující prvek, protože budete muset nejdříve zvládnout všechny postavy – a teprve poté úspěšně posbírat ztracené hvězdičky.

Díky kombinaci čtyř různých postav a perfektnímu designu úrovní je hraní požitek. Neustále se před vámi tyčí nové výzvy a dobrodružství. Když už ve vás začíná hlodat pocit stereotypu, objevuje se vzpruha, která vás donutí pokračovat. Osvobodil jsem Maria a učil se používat jeho schopnosti, nasbíral jsem dostatek hvězdiček a získal přístup do další části zámku a nových světů. Stále znovu a znovu jsem nacházel nové možnosti a těšil se z krystalicky čisté hratelnosti.

Zpět ke kladným stránkám hry. Potěší obrovská rozlehlost, multiplayer až pro 4 hráče a těšit se můžete také z 36 miniher, které beze zbytku využívají možnosti dotykového ovládání. Proti grafice nelze říct křivého slova, jedná se o to nejlepší, co může v současnosti DS nabídnout. A Mario jako celek? Výborná plošinovka, kterou nesmíte přehlédnout.



Posbírejte souhvězdí

Nepřekvapí, že Mariovým úkolem bude znovu zachránit princeznu Peach ze spárů arcinepřítele Bowsera. Panu zlému se tentokrát podařilo zmocnit nejen princezny, ale také 150 hvězdiček, které dávají království moc. Chcete-li se dostat až ke spanilé děvě, zakleté hluboko uvnitř zámku, musíte malé hvězdičky sbírat trpělivě a obratně. Nalézají se v jednotlivých světech ukrytých za obrazy po celém zámku. Jak to tak bývá, v přístupu k nim vám brání dveře. A aby bylo návaznosti a spojitosti učiněno zadost, dveře lze otevřít pouze tehdy, vlastníte-li



Drobné mušky

Mario zkrátka vypadá na bezchybnou plošinovku. Ale jak to tak bývá, i zde se několik drobnůstek najde. Na horním displeji Nintenda DS vidíte hlavní dění, na dotykovém mapu. Vše v pořádku. Najdete zde šipky k natáčení kamery a lze se pomocí ní i pohybovat. Tím se ale na povrch noří první chyby. Přestože jsou k dispozici tři volby ovládání, ani jedno není ideální. Některé akce se provádějí komplikovaně a nejen vaše ruce pocítí, že to jaksi není ono. Svou troškou přispívá také kamera. Přestože s ní lze volně manipulovat, několik lokací je výjimkou. Rázem je oheň na střeše, nic nevidíte a skáčete naslepo. Ještě štěstí, že je to případ ojedinělý. Tím není poněkud vyšší obtížnost, na kterou si však nemůžu stěžovat.

VERDIKT

9,0

\+ Perfektní design úrovní
Geniální hratelnost
Minihry

– Problémy s kamerou
Horší ovládání
Místy až moc obtížné

Zábavná a hratelná plošinovka. Nutnost pro všechny milovníky her s Mariem.

KONKURENTI: 9,0 | 9,0 | 6,0

Suikoden IV

Oceán plný nedokonalostí



Představte si následující scénu. Stojíte na palubě mohutné plachetnice. Jemný vánek lehce ovívá vaši tvář a na jazyku cítíte slanost širého oceánu. Božské ticho ruší jen kýl razící si cestu skrz vlny a delfín, závodící s vaším korábem. Před sebou nemáte nic. Nic, jen nekonečnou azurovou modř. Přesně sem vás zavede nové japonské RPG Suikoden IV.

Runa Potrestání. Jedna z tzv. Pravých Run, tedy z těch nejmocnějších. Žádný její nositel nikdy nežil dlouho. Její obrovská moc je vykoupena postupným užíráním života svého nositele. Shodou okolností (nebo to byl osud?) se ocitla na ruce sotva šestnáctiletého chlapce, čerstvě pasovaného na rytíře. Zní to jako klišé, ale právě on se stane středo-bodem konfliktu mezi dvěma mocnostmi. Jeho jméno je... například Pepa. Záleží na vás, jak se bude jmenovat, protože žádné jméno nemá. Zatímco další postavy mají svůj temperament a city, hlavní hrdina je zcela ve vašich rukou. A když už jsme u těch vedlejších postav. Postupem času jich můžete nabrat až neuvěřitelných 108.

Žánr RPG **Výrobce** Konami **Vydavatel** Konami **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** uk.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=76 **Platforma** PS2 **Cena** 1 999 Kč

Suikoden IV je klasické japonské RPG. A to ryze fantasy, bez technických vymožeností. Odehrává se kompletně na jednom souostroví uprostřed oceánu, z čehož plyne důraz na lodě, souboje s kanóny, piráty a plavení se. Aneb osina v pozadí číslo jedna. Nejenže přeplout z jednoho konce mapy na druhý trvá samo o sobě deset minut, jste navíc každých deset vteřin otravování náhodnými souboji. Ty jsou nesmyslně jednoduché a jejich tahový systém postrádá byť jen špetku nápadu. Jedinou perličkou jsou unikátní útoky některých postav a schopnost kombinace magie, která zde funguje na principu různých run, jež jsou buď elementární (oheň, voda), nebo speciální bojové. Každá postava má přitom tři sloty na umístění runy.

Hlavní hrdina? Záleží na vás, jak se bude jmenovat a jaký bude

Kromě standardních bojů s postavami ve hře najdete i tahové námořní bitvy. Opět jsou zde jednoduché, ale zábavné a v pozdějších fázích zapojíte i tolik ceněnou taktiku. Poslední (do počtu) jsou šermířské souboje jeden na jednoho ve stylu kámen-nůžky-papír.

V čem ale Suikoden IV exceluje, jsou vedlejší aktivity. V jistém okamžiku hry dostanete vlastní obrovskou plachetnici, na které můžete mít takřka všechno – obchody, kovárna, hospodu atd. Navíc lze ve volných chvílích i obchodovat, rybařit, hledat poklady a kdoví co ještě. Nebo si můžete zahrát některou z pěti miniher.

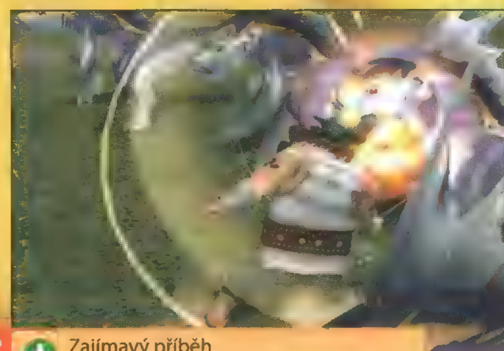
Graficky je hra na úrovni, modely jsou pěkné, pouze animace místy toporné. Ani efekty při vyvolávání kouzel na úžasnosti nepobraly. Veškeré posuvy v dějích zajišťují in-game animace, žádné renderované filmečky nečekejte. Velká část rozhovorů je kvalitně namluvena, taktéž hudba stojí za pozornost. Zvuky jsou standardní jako ve většině her.

Suikoden IV je rozporuplná záležitost. Příběh má kvalitní, ale chybí mu napětí. Na jedné straně máme velký počet různých vedlejších aktivit, ovšem bodnutím do zad hratelnosti jsou náhodné souboje. Pokud budete schopni zmíněné nedostatky přehlédnout, mohli byste se chvíli i dobře bavit.



Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Závislák na všem zábavném a hratelném

Vhodné pro: Vodnáře a milovníky moře (japonského)



VERDIKT

7,0

+ Zajímavý příběh
+ 108 vedlejších postav
+ Vlastní loď

− Spousta zbytečných soubojů
− Mizerné animace
− Místy nudné

Z počátku slibné RPG, které likvidují fatální omyly v soubojovém systému.

KONKURENTI: Final Fantasy X **10** | Star Ocean 3 [illegible] | LotR: Third Age [illegible]

NEZNÁTE SUIKODEN?

Pokud vám název série nic neříká, nedivíme se. První dva díly vyšly ještě na PSX, kde se jednalo o skvělá RPG, svého času sklízela vysoká hodnocení a získala si spoustou fanoušků. To samé se dá říci i o dílu třetím, který se ale objevil na PS2. Ani jeden díl série nikdy nevyšel v Evropě. Je to právě až čtvrté pokračování, které se objevuje i u nás. Škoda, že je z celé série nejhorší.

WOW!

Nejsilnější herní zážitek měsíce

Horská chata obležená zombiemi – Resident Evil 4

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Čtvrtý díl série Resident Evil přinesl zcela svěží druh hrůzy, díky němuž zažijete mnoho překvapivých či přímo šokujících zvratů. Přesto mezi nejlepší zážitky z hraní patří okamžik, který dobře známe z klasických filmových hororů o zombiích. S výjimkou jistých náznaků v předchozích dílech série jde o první plnohodnotné oživení klasické scény, v níž se hrdinové brání záplavě nemrtvých, valících se na ně v nekonečných vlnách. Svým způsobem jde také o naplnění slibů z Half-Life 2 o organizované umělé inteligenci nepřátel (které HL2 nakonec nenaplnil) – celá pasáž až příliš nápadně připomíná slavný HL2 trailer, v němž se hrdina bránil nájezdu vojáků na zchátralý civilní dům.

Na horskou vesnici a okolo roztroušené usedlosti se snesla noc. Z temné oblohy se spustily provazy deště, hukot větrem smýkaných stromů doprovází mohutné hřmění a oblohu křižují blesky, osvětlující prokleté hory šílenými světelnými záblesky. Leon a Ashley se na svém útěku před zfanatizovanými vesničany dostali až na vrchol kopce s osamělou chatou. Zchátralá dřevěná stavba se tyčí proti blesky ozářené obloze jako polorozpadlá mrtvola.

Dvojice mužů se připravuje na nájezd nemrtvých

Děsivě deformovaní zfanatizovaní vesničané dorážejí

Z údolí pod nimi zaznívají nesrozumitelné výkřiky vesničanů. Mezi provazy deště je možné rozeznat světla jejich pochodní. Jsou tam snad úplně všichni, zástup mnoha desítek podivně deformovaných lidí se potácivou chůzí s nesrozumitelným mumláním neúprosně blíží k dvojici.

Nepřátelé mají v očích výrazy nelidského šílenství

Ashley už nemůže dál utíkat a zoufale se ptá Leona, co budou dělat. Ten se zachmuřeně rozhlédne a poté uchopí Ashley pevněji za ruku, kývne hlavou směrem k chatě a vyrazí.

Jak hluk za nimi sílí, dobíhají hrdinové poslední metry již ve spěchu, rychle zabouchnou dveře a přitlačí k nim zaprášené kusy nábytku. Na chvíli je pořádně vyděsí třetí obyvatel chaty – další člověk jako oni, který se sem schoval. Během krátké chvilky se ve spěchu domluví že muži budou hlídat vytlučená okna a dveře v přízemí, zatímco Ashley se schová do prvního patra – dítě a dívka k tomu jim v nastávajícím boji pomoci nemůže, nehledě na skutečnost, že je vyděšená téměř do bezvědomí.

A armáda nemrtvých doráží. V blýskání divoké bouře je snadné zapomenout, že mručící siluety vlastně nejsou zombie, ale podivným způsobem nemocní lidé… bitva začíná. Nepřátelé se valí jako lavina, tlačí na zabarikádované dveře, přelézají dovnitř okny, cpou se jeden přes druhého. V rukou mají sekery, vidle nebo srpy. V očích mají výrazy nelidského šílenství. Chvíli se daří ubránit obě okna, ale potom spadne šatník opřený o dveře a ty se rozlétnou. Během chvíle, po kterou se Leon snaží dveře znovu zavřít, se do místnosti dostane trojice nepřátel nestřeženým oknem a sápá se po něm. Trvá vteřiny, než je místnost zamořena dalšími a oba muži utíkají po schodech nahoru. Otáčí se a srážejí přitom protivníky, kteří se je snaží následovat. Odkudsi přiletí zápalná láhev a chata začíná hořet.

Dvojice můžu stojí na vrcholku schodů, v rohu malé půdní místnosti se krčí Ashley a nepříčetně ječí. Jeden z vesničanů se dostal až nahoru, když mu Leon brokovnicí ustřelil hlavu. Jenže tělo pokračuje v chůzi… co mohlo být setrvačností reflexů, ukáže se být něčím mnohem děsivějším. Z rozervaného hrdla bez hlavy se začnou vynořovat chapadla a celá ta hrůznost se řítí na Leona.

Pokud je to jenom noční můra, právě nastal nejvyšší čas se probudit…

Cílem vesničanů je masakr všech uvnitř chaty

Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat



Netušili jsme, jaký hurikán rozpoutá mladá slečna, která si místo dívčích časopisů koupila Doupě a o níž nás informoval jeden ze čtenářů v minulém čísle. V redakci se nám sešlo hned několik dopisů od něžnější části herní veřejnosti. Právě proto bude dnešní číslo věnováno jim – ženám a dívkám, zkrátka hráčkám všeho věku a všech (herních) chutí.

DOPIS MĚSÍCE
Stará puška

Ahoj redakce. Tímto svým dopisem chci reagovat na příspěvek od Honzy z dubnového Doupěte. Je mi 36 let. Váš časopis jsem svému 13 let starému synovi zakoupila v trafice. Celá žhavá jsem jej začala na autobusové zastávce číst. Ty pohledy starších bych vám přála vidět! A co teprve v autobuse, když si naproti mně sedl mladík a nechápal. Už to vidím, co se v té jeho makovici odehrávalo: Bože, taková stará puška a čte takový časopis! Kdyby si raději koupila Vlastu nebo Rytmus života. Stále mě sledoval, ale bylo mi to jedno. Nebo záviděl? Nevím.

[!] Vidět ženu s herním časopisem je stále výjimečný jev podobný výskytům sněžného muže Yettiho (nebo Játyho, jak tvrdí Jára Cimrman?) a jako každý takový jev vzbuzuje oprávněnou pozornost. Hry jsou ale zábavou pro každého, bez rozdílu věku, a i staré „pušky" (mezi které podle nás stále nepatříte) si v něm můžou najít to své. Podobné generační omezování herní zábavy je stejně absurdní, jako kdyby dnes někdo řekl, že filmy jsou jen pro mladší třiceti let.

Váš časopis čtu ráda, i když ne všemu rozumím. Někdy jsem zcela „mimo mísu". Miluji pinbally a jednu hru jsem dokonce hrávala někdy i do rána jako maniak. Můj muž nemá počítač rád, syn by u něj seděl pořád. Občas si spolu zahrajeme nějakou hru. Váš časopis se mi moc líbí, už jsem jej synovi předplatila (i sobě). Přeji vám hodně čtenářů a hodně čtenářek. Jen by mě zajímalo, kolik ženských v mém věku také hraje hry na PC. Mějte se krásně a pište, pište, pište!

Iva

[!] Ne náhodou se velké společnosti dneška snaží oslovit také něžné pohlaví. Vidí v něm hrami neoslovenou, a přitom stejně potencionální skupinu zákazníků, která se do budoucna bude rozvíjet a růst. Konec konců úspěch her jako The Sims u žen a dívek dokazuje, že hraní není striktně záležitostí mužů.

Váš dopis se nám navíc líbil natolik, že jsme se jej rozhodli odměnit. Škoda, že jste neposlala bližší kontakt a adresu, rádi vám totiž předplatné ještě o další rok prodloužíme. Máte ještě pořád šanci svou chybu napravit!

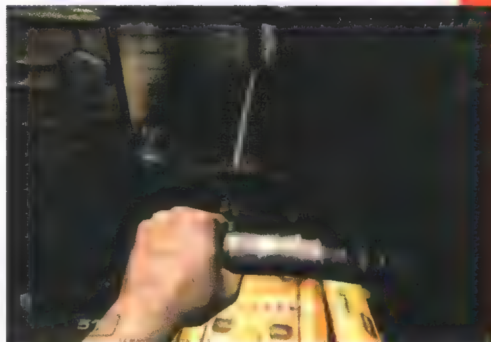
Největší pařanka?

Ahoj kluci z redakce. Záměrně píši kluci, protože podle podpisů u článků tuším, že ani u vás v redakci se příliš hráček neobjevuje. Docela jsem se pobavila při čtení minulého Doupěte a zmínky o slečně, která si místo časopisu pro holky koupila právě Doupě. Pokud stále nevěříte, že hry nehrají jen kluci, tak tady JSEM – živý důkaz!

[!] Věříme a zpytujeme svědomí. Jak se totiž ukazuje, je vás víc, než jsme čekali!

Rozhodla jsem se vám ale napsat především z jiného důvodu. A to abych dokázala, že holky opravdu





Mikroskop – Doom 3

nehrají jen nějaké dětinské The Sims. Sama pařím několikrát týdně a přitom nepohrdnu akční ani závodní hrou, prostě ničím, co je opravdu dobré. V minulém čísle mě zaujalo především Brothers in Arms a také Gran Turismo (to musí být pecka, když dostalo deset bodů!). Jen škoda, že je jen pro konzole :-(. No nic, už budu končit. Držím vám palce a nezapomeňte při tvorbě časopisu i na nás, ty něžnější hráčky! Snad jsem vám dokázala, že i my existujeme!

Lenka

[!] V redakci se z řad kolegů a spolupracovníků objevilo několik dotazů na váš věk a telefonní číslo. Jak se ukazuje, po ženských hráčkách je velká sháňka!

Křížový výslech

Milá redakce, mám pár dotazů a připomínek. Schválně, odpovíte mi?

1) Máte nějakého redakčního maskota?

[!] Ať slídíme, jak slídíme, marně se po něm pídíme. Nechcete nám nějakého věnovat?

2) Co si doopravdy myslíte o The Sims? Je to jen blbost pro holky, nebo dobrá hra?

[!] Od každého trochu. Někdo z nás je miluje, jiný nikoliv. Zkrátka ani v redakci nejsme jednotní.

3) Kdo z redakce slaví často a chodí se po večerech bavit? A neříkejte, že jen dřepíte u počítačů.

[!] Ano, sedíme u nich ve dne i v noci. Tak to prostě je. (Kdysi s příchodem večera mizel sám šéfredaktor, ale vyčerpání prací ho zbavilo jakékoliv chuti na noční výlety po Brně – ještě že tak, kdoví, jak by to zase dopadlo – pozn. editora).

4) Na závěr prosba: Přitvrďte občas v hodnocení!

[!] Dovolím si oponovat: Jsme tvrdí a nekompromisní! Stačí se podívat na rubriku Jak hodnotí jinde, kde je většina našich verdiktů pod celosvětovým průměrem hodnocení významných herních magazínů, nebo je s ním plně srovnatelná.

Díky za odpověď a hodně štěstí! Snad v příštím čísle přinesete nějakou hru, ať mám s bráchou co hrát!

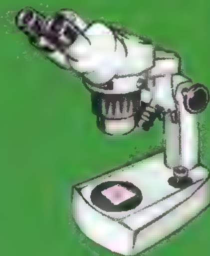
Nataša

[!] Snad jsme potěšili všechny plné hry chtivé čtenáře – vikingská strategie Northland je kvalitní a zajímavá hra, kterou si určitě vyzkoušejte!

Mikroskop – hry pod ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmachi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Limitem pro výběr je stáří hry maximálně jeden rok, recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.



Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

Kompletní obsah Doupě DVD 5/05:

Plné hry:
Criss Cross 2
Icy Tower
Northland
Plane Arcade
SWIV

Demoverze:
1944: Battle of the Bulge
Aerial Strike (Yager)
Creature Conflict MP
Deadhunt
Driver 3
Dungeon Lords
Elite Warriors: Vietnam
Empire Earth II multiplayer
Gish
Gothic II
Championship Manager 5
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Imperial Glory
Jets'n'Guns
Juiced
Live for Speed SP2
Robots
Second Sight
Taxi 3: eXtreme Rush
The Bard's Tale
Trackmania Sunrise

Videa:
25 to life
Age of Empires III
ALFA Antiterror
Auto Assault
Battlefield 2
Boiling Point: Road to Hell
Castlevania
Doom 3 Xbox
Dragonshard
Empire Earth II
Ghost Recon 2
Guild Wars
Jade Empire
Medal of Honor: European Assault
Metronome
Pariah
Sacred: Underworld
SCAR
SWAT 4 balíček
The Settlers: Heritage of Kings – Nebula Realm
World Racing 2

Patche:
Combat: Task Force 121 – patch v1.02
Domination: Massive Assault – patch v2.0.127
Driver 3 – patch #2 EU
Driver 3 – patch #2 US
Painkiller – patch v1.64
Splinter Cell: Chaos Theory – patch v1.01 EU
Splinter Cell: Chaos Theory – patch v1.01 US
Star Wars: Republic Commando – patch v1.0
World of Warcraft – patch v1.3.0



Northland: Cesta na Sever

Perfektní severská strategie ZDARMA!

Hlavním tahákem květnového Doupě DVD je plná verze výtečné vikingské strategie Northland. Přinášíme vám tak opět kvalitní a zajímavou hru, která spatřilo světlo světa před několika měsíci. Northland je budovatelsko-společenská strategie, ve které se staráte o města a obyčejné lidi, stejně jako o výstavbu základen a dobývání nových území. Jde vlastně o pokračování známé série Cultures od studia Funatics Software. Znovu se setkáváme s princem Bjarnim, legendárním severským hrdinou, který kdysi spolu s pomocí tří dalších přátel zachránil svět před zkázou. Těmi třemi byli Hatchie, Sigurd a Cyra. Sigurd se po záchraně světa připojil k výpravě na sever a Hatchie se vydal prozkoumat Orient. A právě Hatchie byl tím, kdo společenství opět sjednotil, poněvadž se v jeho království rozmohl hadí mor. Vyslal proto posla s nadějí, že najde své staré přátele Cyru a Bjarniho. Ti bez váhání vypluli a přídě lodí nasměrovali k Orientu. A právě tam začíná i vaše nové dobrodružství!



Demoverze aktuálních pecek

Driver 3
Když jsme se konečně po mnoha odkladech dočkali, ukázalo se, že Reflections toho naslibovali moc. Ani herní odborníci, ale dokonce ani samotná herní veřejnost nepřijala třetí díl dříve skvělé série Driver nijak zvlášť kladně. Ale protože není nad to udělat si vlastní názor, nabízíme vám na tomto Doupě DVD obří demo tohoto „skvostu".

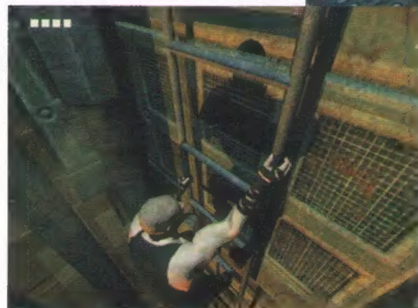




The Bard's Tale
Klasické RPG z 80. let se znovu vrací na naše monitory (ale i obrazovky konzolí). Máte chuť na trochu parodického humoru? Pak je RPGčko The Bard's Tale určeno právě vám. Možná budete zpočátku mít problém s ovládáním a kamerou, ale na to si jistě brzy zvyknete. Každopádně hráči, kteří vlastní gamepad, mají výhodu.

Chronicles of Riddick
Už je tomu pár měsíců, co se na trhu objevila výtečná 3D akce doplňující filmovou sci-fi sérii Chronicles of Riddick. Hlavní představitel obou filmů Vin Diesel se v herní oblasti velmi angažuje, což bezesporu prospělo i téhle výborné 3D akci.





Další zajímavé demoverze

Second Sight
Trial verze výborné thirdperson akce od Codemasters nabízí 15 minut hraní, jinak se jedná o de facto plnou verzi hry.



Trackmania Sunrise
Nové oficiální demo výborné závodní hry nabízí dvě tratě pro singleplayer i multiplayer, dva levely závodní a dva budovatelské.



Jets'n'Guns
Veleúspěšná akční arkáda z dílny českých Rake in Grass se znovu vrací na vašem oblíbeném Doupě DVD! Vyzkoušejte si ji a zavzpomínejte na staré dobré časy.

Gothic II
Dlouhé měsíce a roky po vydání plné verze se němečtí vývojáři odhodlali vydat demoverzi jednoho z nejlepších akčních RPG posledních let.



Juiced
Nové, v pořadí již třetí demo nadějně vyhlížející závodní hry, která se nakonec opravdu dočká vydání. Překoná vládnoucí Need for Speed Underground?

Nejnovější filmové ukázky

Kromě videí z nejnovějších her najdete na tomto Doupě DVD také rovných šestnáct ukázek z chystaných filmových premiér. Kromě jiného si můžete užít prodlouženého traileru na další rytířský epos Ridleyho Scotta jménem Kingdom of Heaven (Království nebeské), zasmát se veverce u skvělého traileru na Dobu ledovou 2 nebo se ještě více zasmát u dvou trailerů na filmový přepis Stopařova průvodce galaxií. Mezi dalšími peckami vybíráme hororovou akci The Devils Rejects, matrixový opus Michaela Baye s tajemným názvem The Island či drsně akční Domino od Tonyho Scotta. Užijte si je!



Užitečné programy a ovladače

V sekcích servis a ovladače najdete nejnovější verze všemožných užitečných programů a ovladačů. Například Acrobat Reader, Direct X, MicroDVD či Nero. Z ovladačů jsou to pak ty nejnovější pro grafické karty nVidia a ATi, nechybějí ani ovladače ke zvukovým kartám Sound Blaster Audigy 1 a 2.

Kompletní obsah Doupě DVD 5/05:

Filmové trailery:
2046
Batman Begins
Domino
Down & Derby
Dust to Glory
Fantastic Four
Ice Age 2
Kingdom of Heaven
Stopařův průvodce Galaxií
Superman Returns
The Devils Rejects
The Island
The Man who Copied
The Ninth Day
The Skeleton Key

Screenshoty:
Call of Duty 2
Soul Calibur 3
UFO: Aftershock
X3: Reunion

Wallpapery:
The Sims 2
Zoo Tycoon 2

Servis:
Adobe Acrobat Reader 6.0
Codec Pack All in 1 6.0.2.4
DirectX 9.0c
IrfanView 3.95
MicroDVD 1.2
Nero 6 Ultra Edition 6.6.0.3
QuickTime Alternative v1.40
ScummVM emulátor 0.6.0 (win32)
Total Commander 6.51

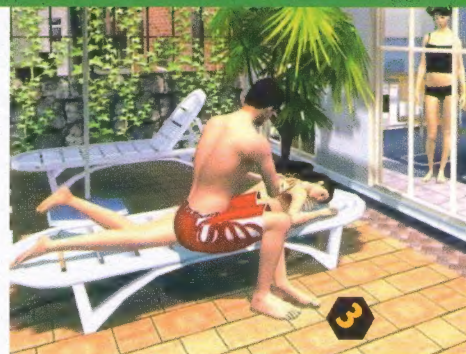
Bonusy:
ABCgames Cheater
Pirates! Theme Pack
ProGamers TV #26
WinCheater

Modifikace:
Half-Life 2 CTF v1.3 beta

Ovladače:
ATI Catalyst 5.4 Win2kXp
nForce v5.10 – WHQL Official
nForce4 Standalone Drivers 6.39
nVidia ForceWare Drivers Win2000/XP 71.84
Sound Blaster Audigy 2
Sound Blaster Audigy 2 – beta
Sound Blaster Live! & Audigy 1 Driver 5.12.01.0286
VIA AC97 5.80c
VIA Hyperion 4in1 drivers 455vp1







Příští Doupě

Příští měsíc bude ve znamení strategií. Dokazují to hned dva očekávané výtvory, které by měly dorazit na naše počítače. Španělští Pyro Studios si po nápaditých a originálních Praetorians odskočili do doby napoleonských válek. Dokáže ale **Imperial Glory (1)** překonat konkurenci? Velká otázka, na kterou odpoví také **Cossacks 2: Napoleonské války (2)**. Nestává se často, aby se dvě hry stejného žánru, schématu a období střetly v přímém souboji.

Lechtivější a mírumilovnou taktiku (i když, jak se to vezme) s sebou přináší **Singles 2: Triple Trouble (3)**. Jediný výraznější klon legendárních The Sims si svým důrazem na erotiku vysloužil velkou pozornost hráčů i médií. Pokračování jde na věc zostra. Kromě nových sexuálních objektů se nám do cesty připletou i expartneři a o ostřejší výměny názoru tak nebude nouze. Pokud je ale nebudete řešit po dobrém, dávejte si pozor, aby vás nenavštívily speciální jednotky hry **Close Combat: First to Fight (4)**. Kdo ví, možná budou znamenat konec éry série Rainbow Six.

Modlíme se také za příchod českého **Nibiru: Messenger of The Gods (5)**. Zdlouhavé přípravy dabingu nám zatím neumožnily zrecenzovat novou tuzemskou adventuru s ambicemi na celosvětový úspěch. Jak to však vypadá, již v červnovém čísle vám povíme, nakolik se vydařila.

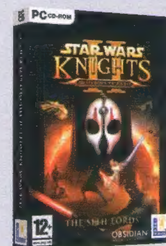
Nejen konzolovou částí redakce hýbe příchod velkého **Dooma 3 (6)** na Xbox. Třetí díl ve stejně dobré grafice jako na PC, s kooperativním módem, novým soundtrackem a remake prvního a druhého dílu jako bonus. Nepřipadá vám to jako dostatečný důvod, proč by vám konzolový Doom neměl uniknout?

To vše a mnohé další v červnovém Doupěti.

Na stáncích 24. května 2005 za bezkonkurenční cenu.

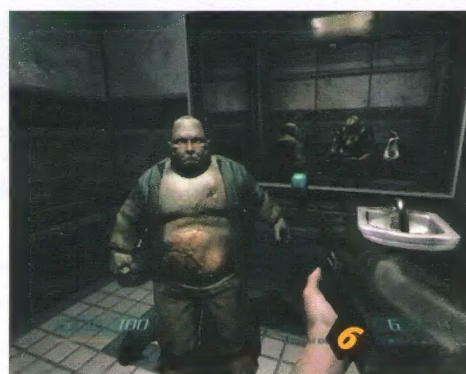
VÝHERCI SOUTĚŽE SW: KOTOR 2 Z ČÍSLA 3/05:

Václav Drahokoupil
Václav Horák
Petr Uhlíř
Daniel Urban
Jakub Coufal
David Kmínek
Alena Ferbarová
Jan Malý
Jan Anděl
Michal Norek









SEZNAM INZERENTŮ

VŠECHNY POSTAVY, VŠECHNY AKCE,
VŠECHNA ZÁBAVA

LEGO® STAR WARS®
VIDEOHRA



Probojuj se přes Epizodu I, II a III

Souboje světelným mečem, palebné bitvy, speciální pohyby a vesmírné honičky

Přestav LEGO objekty, překonej překážky a znič nepřítele

Hraj za více než 30 oblíbených postaviček. Vyzkoušej Anakina, Yodu nebo Darth Maula

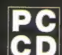


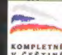


PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE

DUBEN 2005













WWW.LEGOSTARWARSTHEVIDEOGAME.COM

STAVEBNICE LEGO *STAR WARS* V PRODEJI

SLUCHÁTKA A HERNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PRO VAŠE PC

DOMÁCÍ KINO NA UŠÍCH



1999,-

Medusa 5.1 Surround Headset SL - 8790
Unikátní, sametem polstrovaná 6-ti kanálová sluchátka plně optimalizovaná pro Surround Sound! V každém sluchátku vlastní přední, zadní, centrální reproduktor a kvalitní subwoofer. Součástí sluchátek je i nastavitelný, vysoce citlivý mikrofon. Nechybí ani vlastní amplifier s ovládáním hlasitosti a speciálním vstupem umožňujícím připojení dalších Medusa 5.1 Headset pro double poslech či LAN party.



2999,-

Medusa 5.1 Twin Set SL - 8792
Nemáte doma ještě tato jedinečná 5.1 Surround sluchátka?! Do toho! Kupte si je nyní s kamarádem, s bratrem, s manželkou, s kýmkoliv prostě - napůl! Nyní Vám nabízíme nejpopulárnější 5.1 sluchátka v Evropě v exklusivním double setu. Dost bylo hádání a půjčování, dost bylo závisti. Na své si přijdou i počítačové herny a milovníci "multipařby". Jedna investice = dvoje sluchátka. A navíc jaká! Užijte si s rodinou oblíbený film nebo koncert bez omezování kvality nebo kvůli sousedům nyní třeba i ve dvě v noci.



1499,-

Medusa 5.1 Add-On Headset SL - 8791
Ideální doplněk pro Vaše Medusa 5.1 Surround Headset. Kolegové v práci, rodina, kamarádi či sousedé Vám závidí tyto unikátní sluchátka a nemají na své? Už nemusí. Je tu Medusa 5.1 Add-On. Připojte tyto doplňující sluchátka k Medusám co již máte doma a oddávejte se poslechu muziky, DVD, hraní akčních her ve dvou.



1999,-

Medusa 5.1 USB Headset SL - 8794
Unikátní, sametem polstrovaná 6-ti kanálová sluchátka, plně optimalizovaná pro Surround Sound. Součástí sluchátek je i nastavitelný, vysoce citlivý mikrofon. Nechybí ani vlastní amplifier s ovládáním hlasitosti a speciálním vstupem, umožňující připojení dalších Medusa 5.1 Headset pro double poslech či LAN party. Připojení přes USB.

99,-

Circe Mono Headset SL - 8715
Moderní mono sluchátko s mikrofonem.

99,-

Dione Mono Headset SL - 8714
Extra lehké sluchátko s mikrofonem. Ideální pro operátory a pro LAN party. Ultra lehké provedení. Dostatečně dlouhý kabel. Optimální přenos podpořen zlacenými konektory.



499,-

Triton Headset SL - 8760
Vysoce kvalitní polstrovaná sluchátka kategorie Hi-Fi. Citlivý, plně nastavitelný a otočný mikrofon. Vlastní regulátor dynamiky a hlasitosti mikrofonu plus speciální funkce mute. Optimální přenos podpořen zlacenými konektory. Možnost bočního odklonu sluchátek přivítají taktéž DJ, kteří tyto sluchátka běžně používají.



499,-

Full Metal Headset SL - 8755
Novinka! Zbrusu nová, technologicky dokonalá kombinace kovových sluchátek a mikrofonu. Již na první pohled Vás osloví vrozená elegance a vysoká preciznost provedení. Vhodně použité slitiny zaručují lehkost a příjemné jemné polstrování již nikdy "otlačenou hlavu nebo uši". Atraktivní balení, větší možnost nastavení, zabudovaný ovladač hlasitosti a ještě delší kabel. Doporučujeme.



349,-

Ares Headset SL - 8740
Polstrovaná sluchátka pro komfortní a dlouhodobý poslech. Ovladač hlasitosti zabudovaný přímo v kabelu. Pro dokonalý a přesný přenos hlasu je použit vysoce kvalitní, nastavitelný mikrofon. Optimální přenos podpořen zlacenými konektory.



299,-

Thebe Headset SL - 8735
Polstrovaná sluchátka pro komfortní poslech. Ovladač hlasitosti zabudovaný přímo v kabelu. Pro dokonalý a přesný přenos hlasu je použit vysoce kvalitní, nastavitelný mikrofon. Optimální přenos podpořen zlacenými konektory.



NEJPRODÁVANĚJŠÍ SLUCHÁTKA V ČR

99,-

Gaia² Headset SL - 8721
Lehoučká, nastavitelná sluchátka s citlivým mikrofonem. Vlastní ovladač hlasitosti. Extra dlouhý kabel. Optimální přenos podpořen zlacenými konektory.



66,-

Elara Clip-On Microphone SL - 8701
Komunikace v krásném designu. Vysoce citlivý mikrofon s extra dlouhým kabelem. Je vhodný pro všechny druhy komunikace. Mikrofon má klip, díky kterému je lehce připevnitelný na jakýkoliv oděv.



DOPORUČUJE JEZDEC PORSCHE CARRERA CUP - PIERRE KAFFER

2499,-

4in1 Force Feedback Racing Wheel SL - 6690
Plně analogový volant s nadstandardní výbavou: volant, pedály, řadící páka, ruční brzda. Kompatibilní hned se všemi platformami. Navíc dokonalý Force Feedback, který lze posílit i externím napájením. Bez potíží jej zapojíte k PC, PlayStation One, PlayStation 2, X-BOX či konzoli Game Cube. Volant pro všechny, co chtějí kvalitu a reálný zážitek.



1499,-

4in1 Blue Lightning Racing Wheel SL - 6680
Volant Blue Lightning překvapí svou mobilitou a malými rozměry, které zcela usnadňují jeho přenášení a manipulaci s ním. Součástí balení jsou také pedály. Kompatibilní se všemi dostupnými herními platformami. Připojení přes USB.



1999,-

4in1 Leather Force Feedback Steering Wheel SL - 6696
Volant nejvyšší kvality pro ty nejnáročnější hráče! Zcela reálný Force Feedback, robustní pedály, ukotvovací šroub pro ještě řádnější připevnění. Pro nejlepší kontrolu a pocit je celý volant potažen kůží. Volant nabízí univerzální rozhraní, takže jej můžete použít jak na PC, tak i na PlayStation 2, X-BOX nebo Game Cube.



1799,-

USB Leather Force Feedback Steering Wheel SL - 6695
Zcela reálný Force Feedback, robustní pedály, USB připojení pro ideální přenos dat, ukotvovací šroub pro ještě řádnější připevnění. Pro nejlepší kontrolu a pocit je celý volant potažen kůží. Vítěz desítek testů po celé Evropě! Zaváděcí cena. Doporučujeme.



999,-

Black Hawk Joystick SL - 6637
Joystick pro nejnáročnější a to jak po stránce herní, tak i designové. 12 akčních tlačítek, osmi-směrný ovladač pohybu, precizní klobouček. Samozřejmostí je rotace o 360°. Zcela reálné Force vibrace. Protiskluzový povrch. Připojení přes USB.



NEJLEPŠÍ FLIGHTSTICK V EVROPĚ

999,-

Black Widow Flighstick SL - 6640
Kompletní letecká základna včetně plynové páky. Sedm akčních tlačítek, osmisměrný ovladač pohybu. Originál microswitch přímo ve spoušti. Plynová páka s mezifázemi. Zcela reálné Force vibrace. Extra silné přísavky. Protiskluzový povrch. Připojení přes USB.



299,-

Dragonfly Joystick SL - 6605
Šest akčních tlačítek. Speciálně kostruován pro ovládání levou i pravou rukou. Ergonomická rukojeť. Funkce Turbo. Extra silné přísavky. Připojení přes gameport.



799,-

Cougar Vibration Joystick SL - 6630
Joystick s vibracemi a throttle control. Najdeme zde 12 akčních tlačítek společně s funkcí Turbo. Extra silné přísavky zaručují lepší stabilitu při každé hře. Rotace o 360°. Připojení přes USB.



199,-

Wasp² Joystick SL - 6611
Poziční klobouček. Speciální konstrukce pro pravou i levou ruku. Extra silné přísavky. Throttle. Připojení přes gameport.



299,-

Wasp² USB Joystick SL - 6612
Osm akčních tlačítek. Poziční klobouček. Speciální konstrukce pro pravou i levou ruku. Extra silné přísavky. Throttle. Připojení přes USB.



499,-

Competetion PRO SL - 6602
Optimální joystick pro všechny začátečníky. 4 akční tlačítka, funkce Turbo. Extrémně robustní provedení se speciální kovovou výztuží, zaručí jeho výdrž a dokonalou kontrolu ve všech hrách. SPECIÁLNÍ LIMITOVANÁ SÉRIE.



799,-

Bullfrog Gamepad SL - 6540
Deset akčních tlačítek. Dvě analogové páčky. Digitální osmi-směrný ovladač pohybu. Force vibrace. Auto fire. Atraktivní stříbrné provedení. Připojení přes USB. Nejoblíbenější PC ovladač konzolových hráčů.



999,-

Independence 3in1 RF Gamepad SL - 6580
Bezdrátový gamepad pro PC, PlayStation 2 a X-BOX. Pracuje na rádiové bázi s velmi vysokým dosahem. Absolutní herní svoboda. Gamepad je vybaven osmi tlačítky, křížovým ovladačem pohybu a dvěmi páčkami pro maximální komfort.



499,-

Rattlesnake Gamepad SL - 6550
Osm akčních tlačítek. Dvě analogové páčky. Svítící směrový kříž. Force vibrace. Speciální protiskluzový povrch. Připojení přes USB. Jeden z mála ovladačů, který podporuje tituly FIFA a NHL 2005.



499,-

Hornet Force Pad Touch Edition SL - 6526
Osm akčních tlačítek. Modře svítící digitální osmi-směrný ovladač pohybu. Force vibrace. Absolutně "nepotící" a protiskluzový povrch. Připojení přes USB. Limitovaná série.



299,-

Storm Trooper Gamepad SL - 6538
Šest akčních tlačítek. Dvě analogové páčky. Čtyři pomocná tlačítka. Osmi-směrný ovladač pohybu. Analogový/digitální mód. Force vibrace. Zajímavý průhledný design. Připojení přes USB.



299,-

Invader Gamepad SL - 6515
Čtyři akční tlačítka. Čtyři pomocná tlačítka. Digitální osmi-směrný ovladač pohybu. Analogová páčka. Ergonomický design. Připojení přes USB.



99,-

Hornet Gamepad SL - 6505
Ovladač Hornet s osmi akčními tlačítky nabízí spoustu možností, jak porazit protivníky. Spolu s atraktivním designem, modrými tlačítky a také díky neuvěřitelné ceně se z ovladače Hornet stává zajímavý rodinný příslušník.



199,-

Hornet Gamepad USB SL - 6512
Desetitlačítkový gamepad. Digitální směrový kříž. Ergonomický design. Připojení přes USB.



1499,-

Razer Diamondback Magma RZD - 1600S
Myš s excelentním rozlišením 1600 DPI, které zaručuje perfektní citlivost, přesnost a také rychlost pohybu. Myš má vysokou snímací frekvenci, až 6400 snímků/s. 7 tlačítek, přesné skrolovací kolečko, ergonomický a vysoce atraktivní design, pozlacený USB konektor - to vše je zárukou pro precizní a pohodlnou práci.



1499,-

Razer Diamondback Chameleon RZD - 1600C
Elegantní myš s reflexním povrchem vhodná do pravé i levé ruky. Nízká hmotnost zaručuje bezproblémovou manipulaci při práci i hrách. Myš je vybavena sedmi tlačítky, skrolovacím kolečkem. Připojení přes USB.



1199,-

Razer Viper 1000 RV - 1000
Již druhá generace této dokonalé myšky se může pochlubit perfektním designem a optickým senzorem s vysokým rozlišením. Teflonový povrch obou tlačítek a přídavné pásky s protiskluzovým povrchem zaručí optimální přenos pohybu. Možnost připojení přes USB nebo PS2.



www.speed-link.cz  info@speed-link.cz  tel. 603 150 706



Zboží z této nabídky můžete objednávat na telefonních číslech: 545 222 683, 603 147 413, 603 150 706 (přijímáme i SMS objednávky) nebo e-mailem: info@speed-link.cz. Kompletní nabídku, detailní vyobrazení produktů, technický popis a taktéž možnost profesionálního on-line objednání včetně kusových slev pro distributory najdete na www.speed-link.cz.